# 掌机迷 POCKET GAMER

零售价5.80元
2006年05期 Vol.51

特别策划

## 追迷回忆心跳依旧

## 特别话题!
掌机迷FAN们的疑惑

## NDS攻略研究
死神DS 驰骋苍天的命运
生化危机DS 深入研究
失落的魔法 彻底研究

## 注目作集体轰炸!
无名传说 勇士守则
铁拳 黑暗复苏
口袋妖怪战队
樱花大战1+2
北欧战神传
暴风传说

最新掌机/游戏套装 大抽奖

电子天下

ISSN 1672-8866

# 大金刚GB

**【大金刚GB】/GBC/任天堂/ACT**

被誉为史上最出色动作游戏的“大金刚”系列终于登陆到掌机平台，这在当时是相当轰动的消息。“大金刚”原版游戏以优秀的画面、精良的操作手感以及完美的关卡谜题设定成为热门话题游戏，而登陆GBC平台后，画面上的牺牲以及动作上的损失就成为不少人担心的原因。但是，任天堂不愧是动作游戏之王，GBC版“大金刚”的推出打消了人们的疑虑，在当时可以说是掌机最好的画面质量，并保证了家用机版本的所有优秀要素，甚至这一作并没有因为是掌机游戏而在难度和关卡上有任何的妥协，热爱大金刚的玩家在GBC平台上找到了续作的感觉，并让GBC成为爱不离手的好伙伴。即使从现在的眼光来衡量这款动作游戏，其依旧不失为最优秀的动作游戏之一，丰富的游戏性令玩家在GBC上找到了SFC的感觉。尽管现在不少人手里已经是NDS或PSP，但却很难再找到那种享受出色动作游戏的乐趣。回顾也显得更有力量。

# 彼者的主义

## 你对NDS LITE的造型有什么看法

●给人眼前一亮的感觉，我决定暂时不买NDS，等待行货DSL。（金军，19岁）

●新型机DSL不但小巧玲珑，而且便于携带，是喜爱NDS的玩家不可替代的新机型。（陈读者，18岁）

●NDS LITE更像文曲星了，麦克风的位置很诡异，GBA卡露出1CM看着总体效果不好。（骆鑫，16岁）

●NDS LITE的造型比较时尚，我个人比较喜欢。（孙磊，16岁）

●真是太棒了，这次的造型终于能令人满意了。（李晨光，15岁）

●更有青春气息！可惜和PSP比起来还是略显幼稚。（刘肖，16岁）

●终于小了，好事！不过看上去太生硬了，应该还可以再小点。（张晨，19岁）

●小了很多了！，不过刚到国内时价格应该会很贵，希望神游能及时跟进。（王惟颢，16岁）

●没办法了，形势所逼，如果不尽快出的话，估计玩家的意见会更大。（陈明，24岁）

●感觉比原来的好看。正准备买NDS呢。比原来的机型要好看的多。多等几个月，我也好凑钱。（三栖人论坛，jpc9111234）

●感觉变小了，按键位置都改回去了，不习惯。（三栖人论坛，超魔导剑士）

●造型的改观能吸引一些时尚青年的目光，但其实也小不了多少，主要还是屏幕质量的提升更吸引人。（三栖人论坛，十字键）

●感觉没有原来的造型好看，可能是能减的都减了吧，方方正正的感觉不舒服。（三栖人论坛，圣斗士龙）

## 你对PSP上出现的N64模拟器有什么看法

●推动PSP向前发展，有利于PSP与NDS的竞争。（汪海峰，18岁）

●很好啊，用PSP能多玩一些是一些，对于玩家来说肯定是个福音。（王越，16岁）

●PSP上也可以玩NDS的游戏了，真是太夸张了。（骆鑫，16岁）

●真无奈，看来PSP只能靠模拟器来撑门面了。（杨盟，18岁）

●PSP模拟N64？PSP真的强到逆天了吗？是不是以后还要有PS模拟器啊！（王惟颢，16岁）

●PSP的机能众所周知，能模拟N64也在预料之内。（张浩，18岁）

●表面上看似能对老任有所影响，但实际上这只会将PSP的软件推向末路。（三栖人论坛，十字键）

●本人绝对支持，这样就更加促进市场的竞争，使掌机界更加繁荣。（三栖人论坛，罗曼史）

●有N64的模拟器更能说明PSP是移植专用机的本质！（三栖人论坛，3A@Theod）

●任天堂的恶梦，玩家的美梦，PSP还真厉害啊！佩服佩服！（三栖人论坛，loveconan）

●更加刺激了玩家们想入手PSP的愿望吧？只是可惜不知SONY官方看到玩家们的这一态度会作何感想。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●PSP还有什么不能模拟的啊。（王凯，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对NDS增加浏览网页和接受电视节目的功能有什么看法。

2、你认为NDS和PSP在今后国内市场会有什么走势。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn

# 游戏批评

记录游戏之魂

国内惟一着眼于游戏业

评论报导的专门志

**「第一特辑・最终幻想进化论」**

全息解剖「FF12」焦点疑问！完整回顾六年来系列发展

**「第二特辑・各行其道的忍者之路」**

**「第三特辑・财宝的轨迹」**

火枪英雄的幕后故事！日本最具传奇色彩的软件制作公司的成长故事！

**「专题・2005年日本游戏出版报告」**

**「专题・复刻游戏时代」/「专题・FFXI三周年之路」**

**「焦点软件批评」**

深渊传说、动物之森、王国之心2、塞伯拉斯的挽歌FF7、龙如、新鬼武者、星际游侠、合金装备3、口袋妖怪迷宫、生化危机4

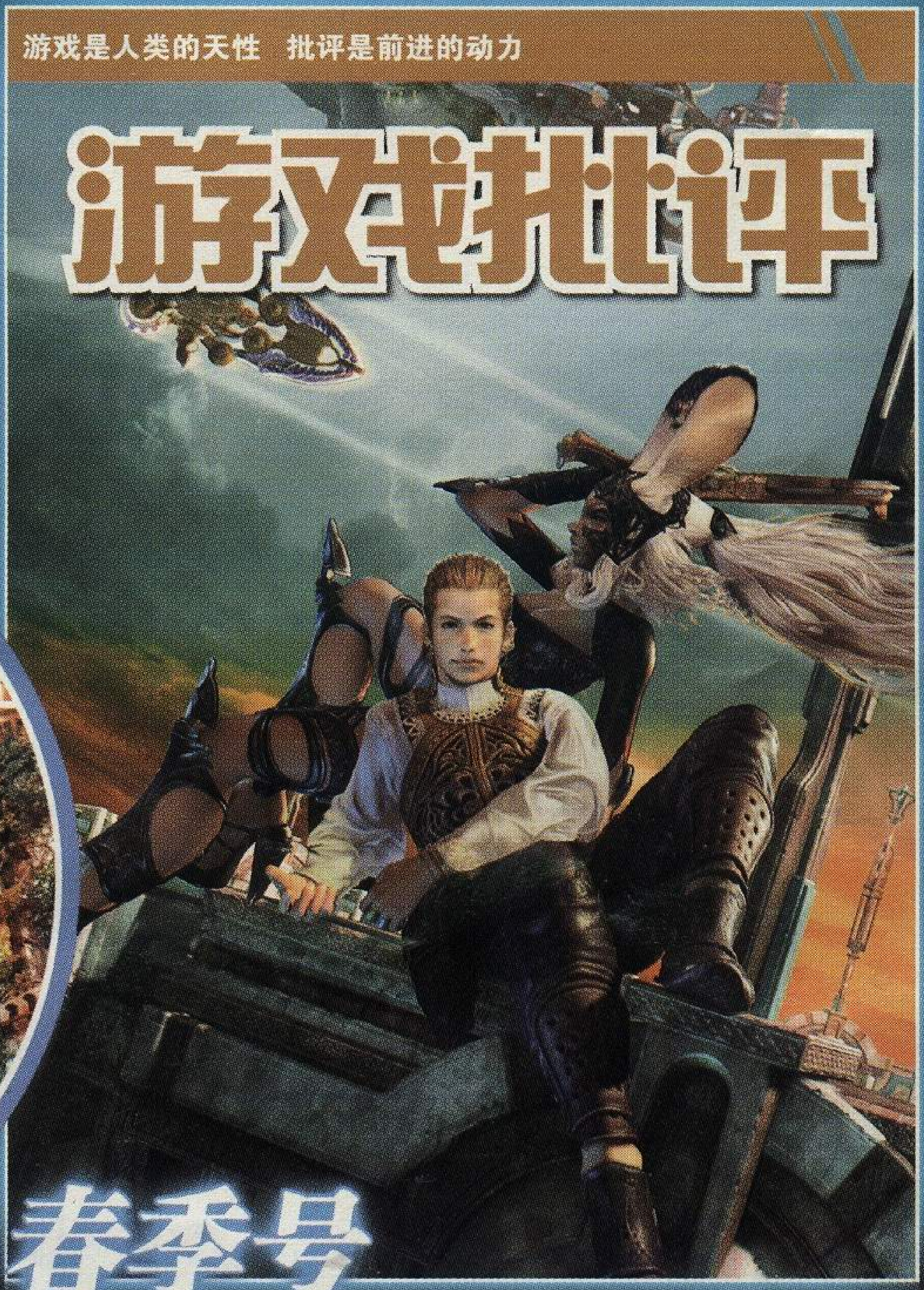
**「游戏伟人」**太空侵略者之父

超值定价：12元

3月8日 全国上市

音乐CD附送

「FF管弦音乐会2005」




邮购请注明"游戏批评 春季版" 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

# 电影卡 M3 新家族
# 多媒体娱乐终端

## 专为适合中国玩家设计的娱乐产品

# 新品全面上市热卖中

**(全中文视窗操作界面、配合 PASSCARD2 带您尽享 NDS 和 IDS 行货主机功能强大并且操作简单，独有的丰富影视资源免费高速下载服务)**

### M3-SD Perfect

小体积和强劲双系统支持于一体的进化版M3-SD电影卡。

### M3-miniSD Perfect

世界超小体积和正面接入易更换miniSD卡的特性，在NDS和NDSL上使用再适合不过。

**M3-SD Perfect和M3-miniSD Perfect共有特点：**

- 与未来数码储存标准接轨的SD卡和miniSD卡储存载体
- SD卡具备双数据读取缓冲器，高速8X DMA对应
- NDS大画面高质电影，第二代新水晶引擎播放系统
- 影视游戏融合新体验，人工智能操作平台
- 全新架构双内核，创造至高性能游戏兼容硬体
- NDSL/NDS/IDS/GBM/GBASP/GBA多平台制霸全能型机芯

**M3新家族游戏娱乐**

- 超级强劲的NDS游戏DoFAT运行环境，游戏瞬间启动
- GBA游戏硬件运行模式，兼容性进一步提升
- NDS和GBA游戏存档管理多达400组备份
- 8M超大硬件存档芯片，对应各种存档模式
- 完美支持FLASHME引导，快速启动和进入操作系统

**M3新家族音乐娱乐**

- NDS平台MP3、OGG、GBS、WAV音乐播放系统
- GBA平台GBS、WAV音乐播放系统
- 支持DFX超重低音音效改善处理
- LRC同步歌词，支持繁体中文、简体中文、日文歌词
- 循环播放、随机播放、AB重复、快进、快退一应俱全
- 智能型节电系统，自动休眠和电源关断功能

**M3新家族影视娱乐**

- 双水晶引擎系统，对应NDS大画面全屏幕播放
- 向下兼容GBM/GBASP/GBA平台的水晶引擎电影
- NDS电影放像支持上下屏幕播放选择功能
- 超精细、精细、标准、经济四种画面模式供选择
- 新水晶引擎高速、低速视频格式转换机制

**M3新家族附属娱乐**

- 强大的图片浏览系统，支持幻灯片浏览
- 完善的TXT格式文本电子书文书浏览器
- 独特的自动书签管理系统，使用贴心省心
- 支持国标扩展码和大五码汉字内码转换
- 简体中文、繁体中文、日文等可同屏幕显示
- 支持三种字体大小选择，方便阅读

**M3新家族扩展系统**

- 双屏视窗操作系统，配合按键和触摸屏操作灵活自如
- 多任务架构实现更多应用，乐趣无穷，创意无限
- 类Windows操作方式，桌面操作、任务切换应有尽有
- 个性主题界面定制，让M3的系统个性十足，变化无穷
- 触摸式中英文混合输入软键盘，文字输入得心应手
- 支持安装第三方应用软件，系统扩展能力无限延伸

**M3产品网站：www.gbamovie3.com 电影卡综合服务支持站点：www.gbalpha.com**

# PASSCARD2

**全球首款标准DS卡规格的引导卡，世界最长驱动时间，给不刷机一个完美的理由**

**产品特点介绍：**

独特：标准DS卡大小的外观尺寸，独立完美引导

便利：一键确认即可完成引导设置，操作无比简单

梦幻：超级低功耗，使用8小时仅消耗NDS10分钟的运行电力

感动：支持所有NDS和IDS主机,免刷机,不影响行货主机质保

喜爱：配合G6/M3使用，一次配置后即可终身即插即用

# 目录 CONTENTS

## 特别策划


追述回忆 心跳依旧 048

不可不玩的NDS游戏 070


## 超激报道


口袋妖怪战队 006

银河战士弹珠台 014

摸摸耀西 云中漫步 016


## 新作速报


樱花大战1&2 028

北欧战神传 030

女神的笑容 032

无名传说 勇士守则 034

铁拳 黑暗复苏 036

厨师妈妈 040

暴风传说 042

怪盗鲁索 044

魔法世界 加尔迪亚的恶魔 046

CONTOCT 047


## GAME寻宝团


猎人 贪婪之岛 062

海贼王 伟大的战斗 064


## 软硬派


M3-SD Perfect及M3双屏视窗系统体验版评测 054

封面主题 /洛克人


当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元



**STAFF**

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

**邮购联系**

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

**广告联系**

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

**WEB**

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

Vol.51 2006/05

## 劲作社区

100 口袋基地
104 青青牧场
108 高战前线
112 火纹圣殿

## 街厅

092 购机进化论
094 一个玩家的真心呼吁
095 GBA与我

## 极上攻略

114 死神DS 驰骋苍天的命运
124 高级战争DS
130 动物之森
134 生化危机 死寂
142 失落的魔法
150 金色卡修 友情电击 梦之组合

## 别致专栏

001 彼者的主义
018 严俊专栏
019 张傲专栏
020 EXPRESS 新闻
023 掌机迷排行榜
024 游戏品质
026 游戏品味
060 秘技侦探团
066 编辑部电玩战队
076 PG BAR
086 问答无双
090 封神榜
096 掌机动漫坛
158 最新游戏发售表

### 本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

### 投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

### 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

**随着口袋最新剧场版《苍海的王子》的公布，与之相关的最新游戏《口袋妖怪战队》发售日也已经公布，各位玩家们很快就能体验到这款新感觉的游戏了，让我们先来看看游戏中的一些介绍吧！**

| NDS | NINTENDO | 2006.03.23 |
|---|---|---|
| | ACT　人数未定/4800日元 | |
| 口袋妖怪战队 | 对应触笔 | |

超激报 Special 01

# ポケモンレンジャー

口袋妖怪战队在队长的领导下为遇到困难的人们提供各种帮助，因此在游戏中身为口袋妖怪战队一员的你，会遇到各种各样的突发情况，然后接到各种任务。为了更好的完成任务，战队队员要借助野生口袋妖怪的能力，因此首先要在地图上进行探索，寻找野生的口袋妖怪。找到野生精灵后，利用战队队员的特殊道具捕获它们，完成任务后，还要将它们放回到大自然中去。

↓接到任务后立即前往森林吧，除了寻找走失的精灵以外，还有些任务是要保护某些人之类的。

任务开始

事件发生

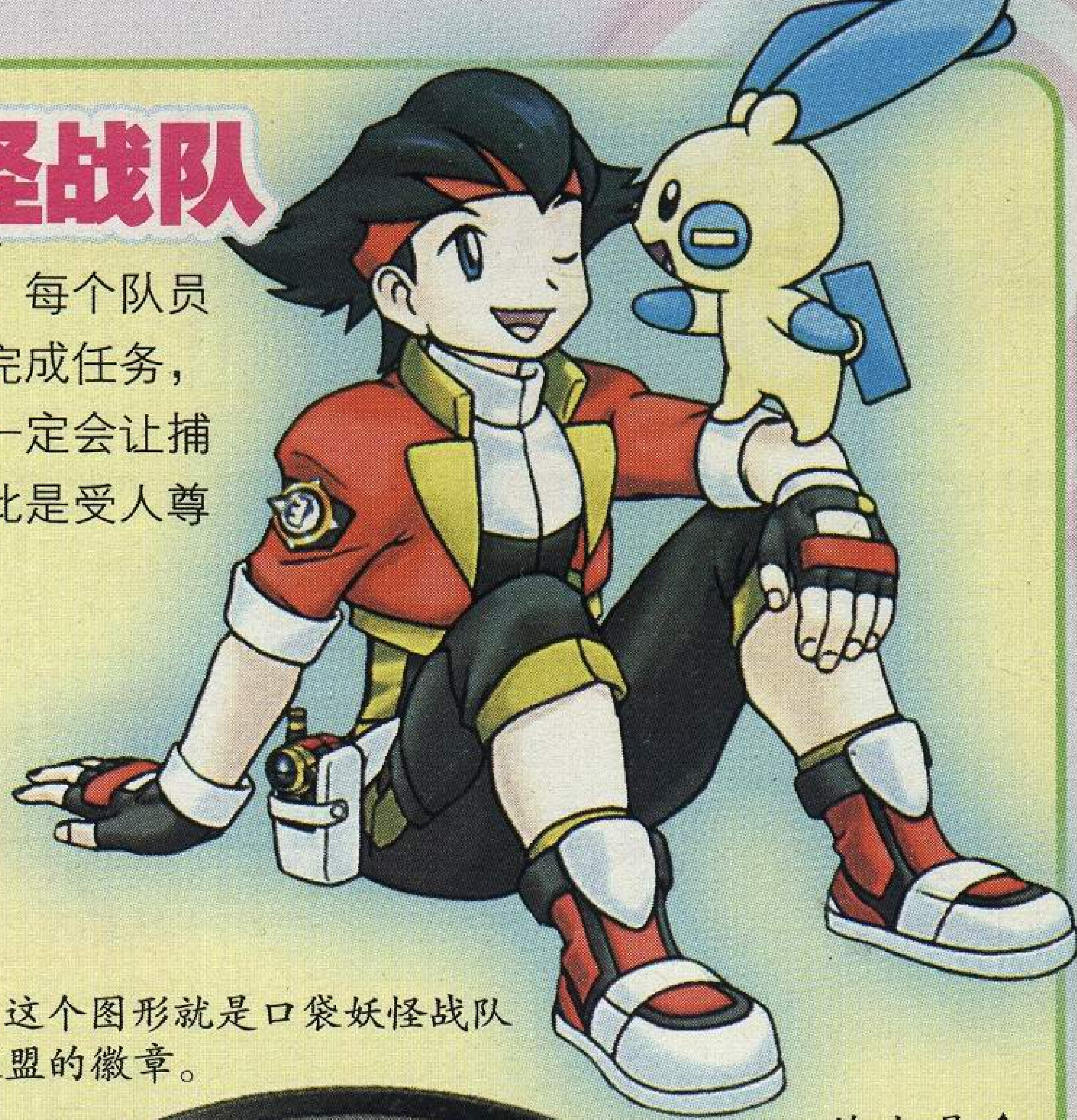
←上屏幕中以不同的图标表示目前成为伙伴的口袋妖怪、主角周围的人们和周围的口袋妖怪。

↑帮助遇到困难的人们是口袋妖怪战队队员的职责，心爱的口袋妖怪在森林中走失了，心急火燎的主人来向战队求助。

↑战队队长把这个任务交给玩家，那么就接到了最初的任务，目标是前往森林寻找走失的口袋妖怪，并保护它回到主人身边。

# 受人尊敬的口袋妖怪战队

所有的口袋妖怪战队队员从属于战队联盟，每个队员都能带着一只作为助手的口袋妖怪来协助自己完成任务，他们遵守着保护大自然的原则，任务结束后，一定会让捕获来帮助自己的野生口袋妖怪回归大自然，因此是受人尊敬的职业。



↑作为男主角的伙伴的是负电兔，两人的臂章上的数字代表着所属的等级。

↑女主角身边的助手是正电兔。

↓这个图形就是口袋妖怪战队联盟的徽章。

## 操纵捕捉碟

↑为了捕捉野生的口袋妖怪来帮助自己，战队队员要使用捕捉棒操纵捕捉碟，成功捕获野生精灵。

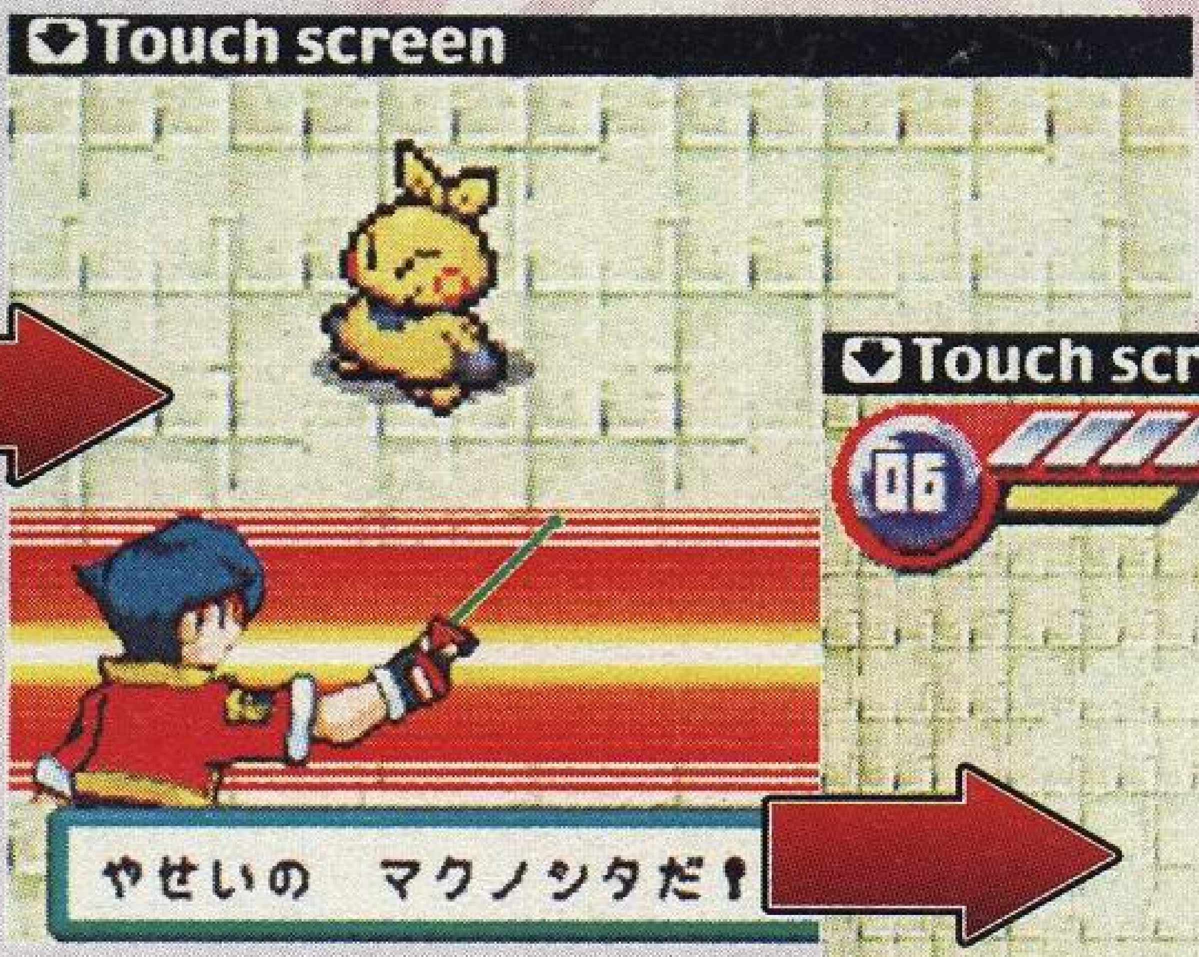
↑主角还真是口袋妖怪战队中的实力队员，实力得到认可后获得了称赞。

→找到走失的口袋妖怪，带它回到主人身边，这样就完成了本次的任务。

# 用触笔操作一圈圈画圆

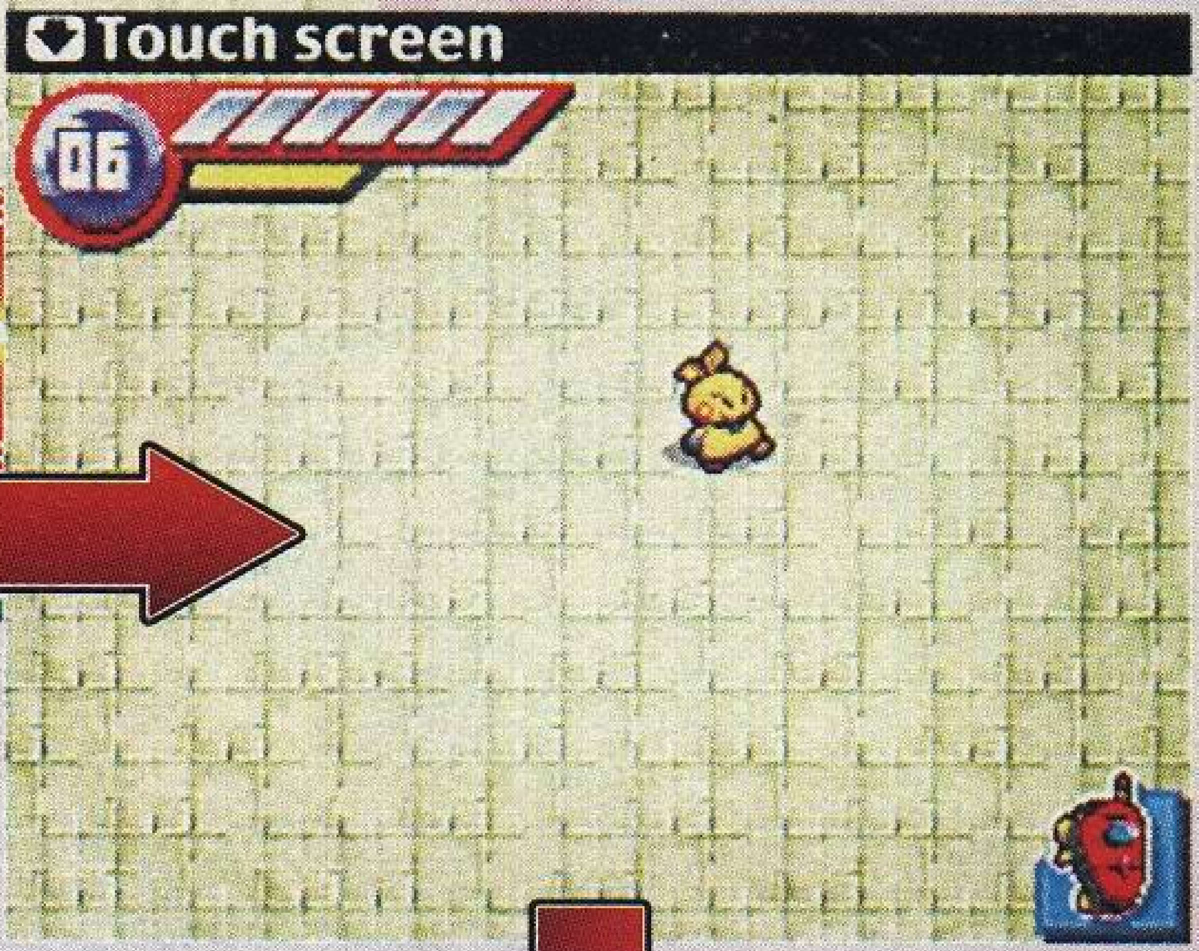
口袋妖怪战队队员都有名为捕捉棒的道具，其中收纳着捕捉碟，释放出捕捉碟后，用捕捉棒操纵其在口袋妖怪身边绕圈，就能把队员的想法和感情传递给被包围着的口袋妖怪，最后成功地捕捉到口袋妖怪来帮助自己。

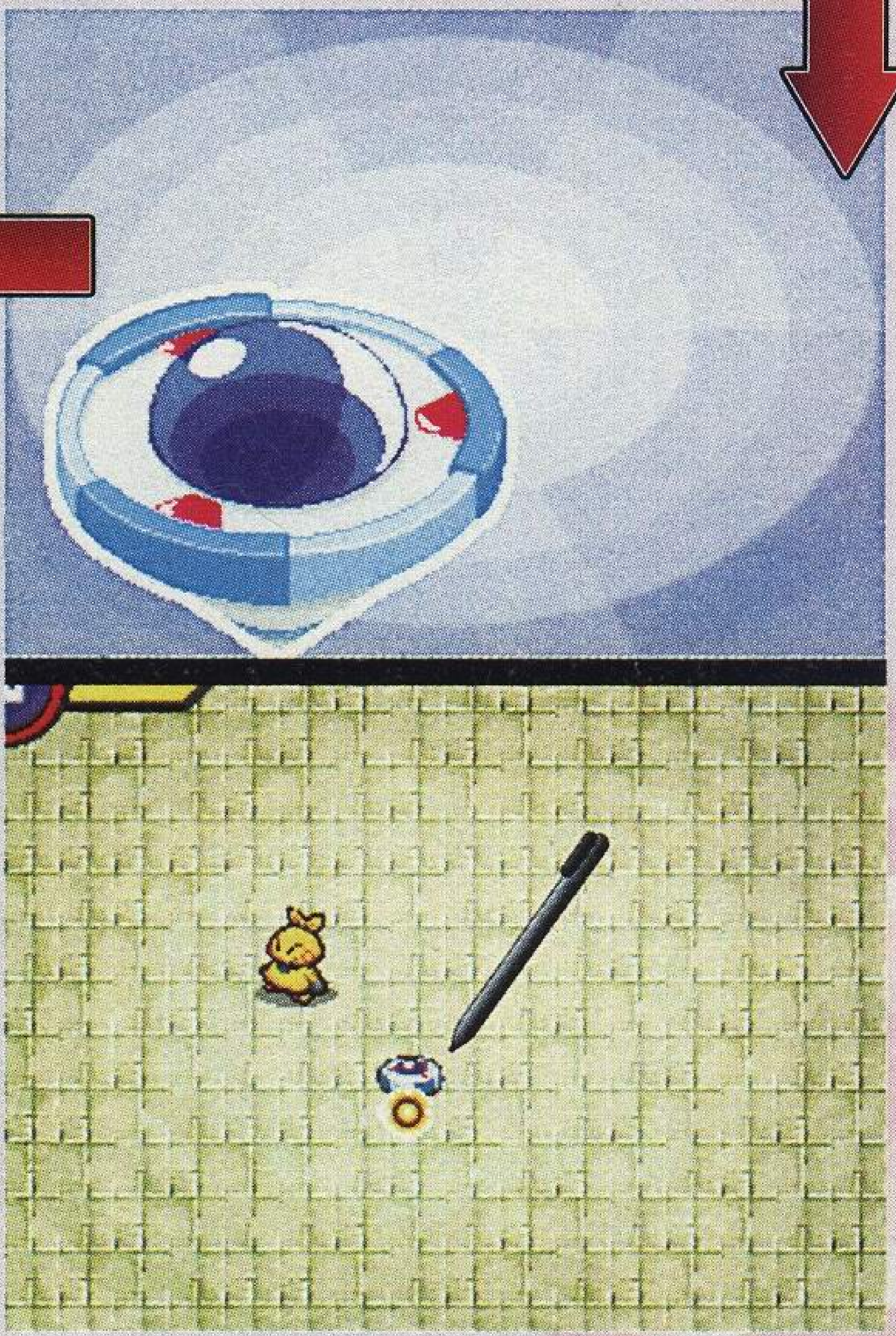
↑在大街上遇到了野生的口袋妖怪。




←目标：野生口袋妖怪，捕捉开始！

→拿好触笔，准备操纵捕捉碟进行捕捉。



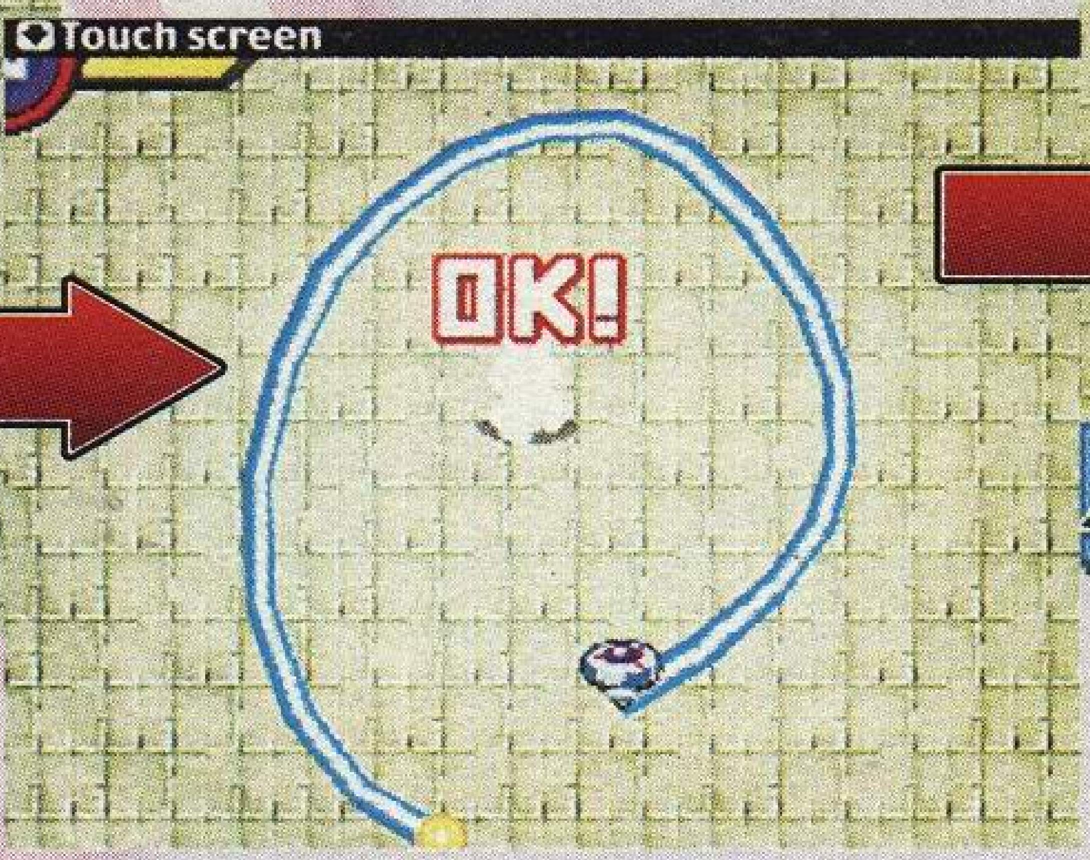
←点一下地面，发射出捕捉碟，从这个点开始画圈，描绘出捕捉环，把野生口袋妖怪包围在里面。

→小心地在下屏幕上开始画圈，引导着捕捉碟的移动。

→描绘出圆形的轨迹，把口袋妖怪包围在里面。

↑如果画的好，就会出现蓝色的数字，这样继续画圈。

↓画过5圈之后，出现OK字样，就捕捉成功了。



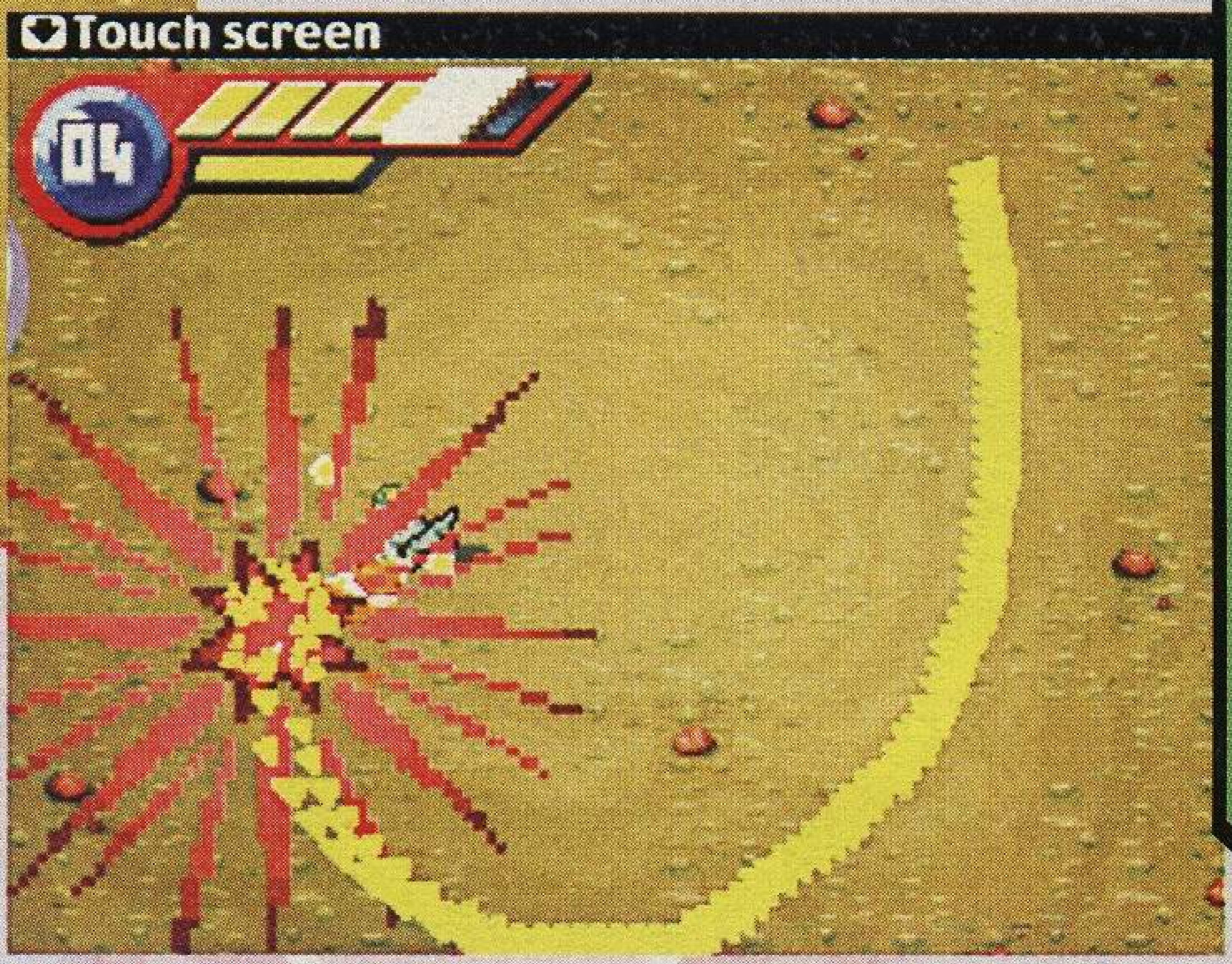
↑触笔离开屏幕后，捕捉的全步骤完成，操作要快哦。

## 失败的话要重新开始画圈

操纵捕捉碟制造出的圆形捕捉环，如果被口袋妖怪撞击，或者被口袋妖怪使用的技能冲击，就会变成一开始刚画出来的样子，因此捕捉的时候要提前预测口袋妖怪的行动，用触笔画圈的时候越快越好，否则就可能会捕捉失败。

### 被口袋妖怪撞击

←在出现OK字样之前，不管已经画了多少圈，一旦被口袋妖怪撞击的话，就会归零，又要重新开始画圈，因此尽可能快的画较小的圈来捕捉吧。



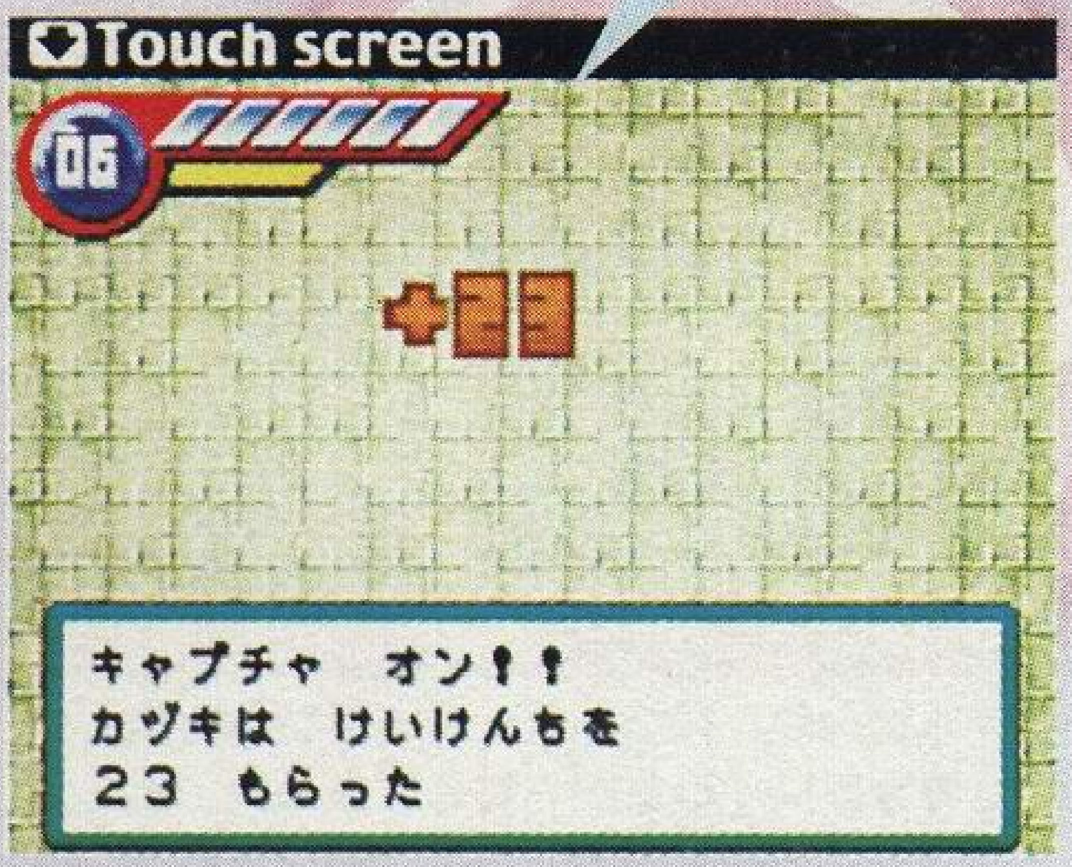

### 受到技能攻击

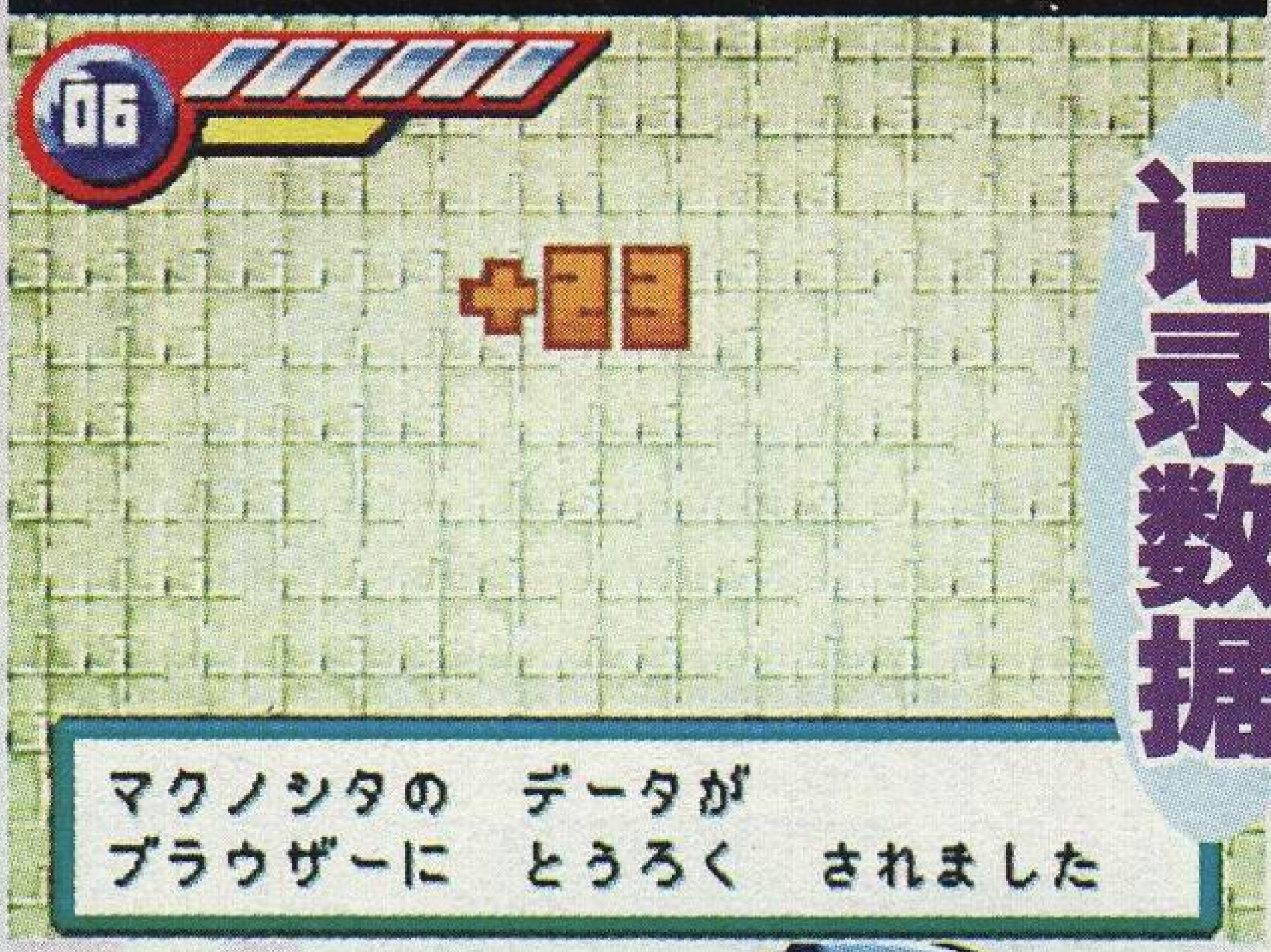
→受到口袋妖怪的技能攻击时，捕捉棒的能量就会减少，左上角标志着捕捉棒能量的槽一旦减为0后，就是捕捉失败，回到之前存档过的地方重新开始。

## 成功的话能借助精灵之力

如果成功捕获了野生口袋妖怪的话，玩家就能获得一定的经验值，有些精灵需要画很多圈才能捕捉到，玩家捕捉成功的话获得的经验值也更多。第一次捕捉到的口袋妖怪的详细资料，会被记录在捕捉棒中，相当于口袋妖怪图鉴。

### 获得经验值

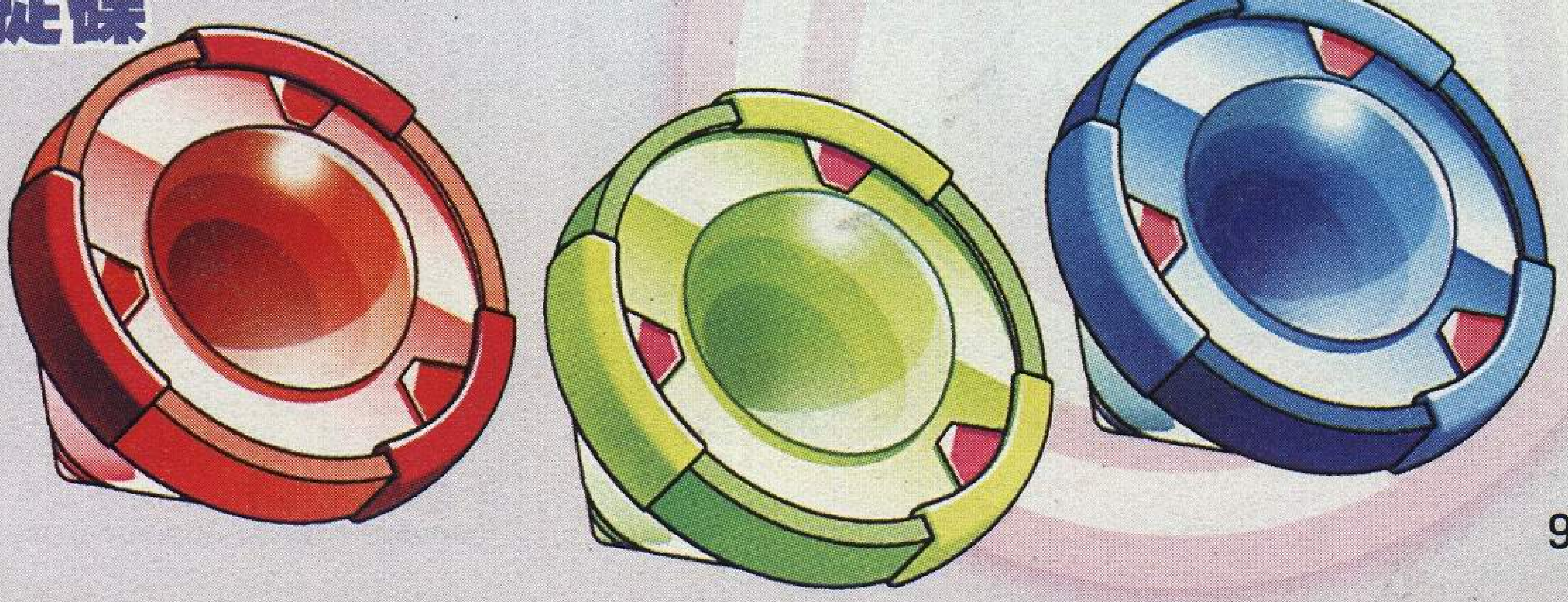





### 记录数据

### 使用各色捕捉碟

游戏中有红蓝绿等各种颜色的捕捉碟，可能跟口袋妖怪资料中的“类型线”一项有着什么关系。



# 借助精灵之力 越过各种障碍

借用口袋妖怪的特殊能力，清除前进路上遇到的各种障碍，这被称为“target clear。上屏幕中的口袋妖怪名称旁边，显示这种精灵所拥有的特殊能力，以小图标表示，即使是同一种口袋妖怪，也可能拥有不同的特殊能力。

## 渡河

向着对岸

←拥有渡河能力的口袋妖怪，可以轻松渡过河川。

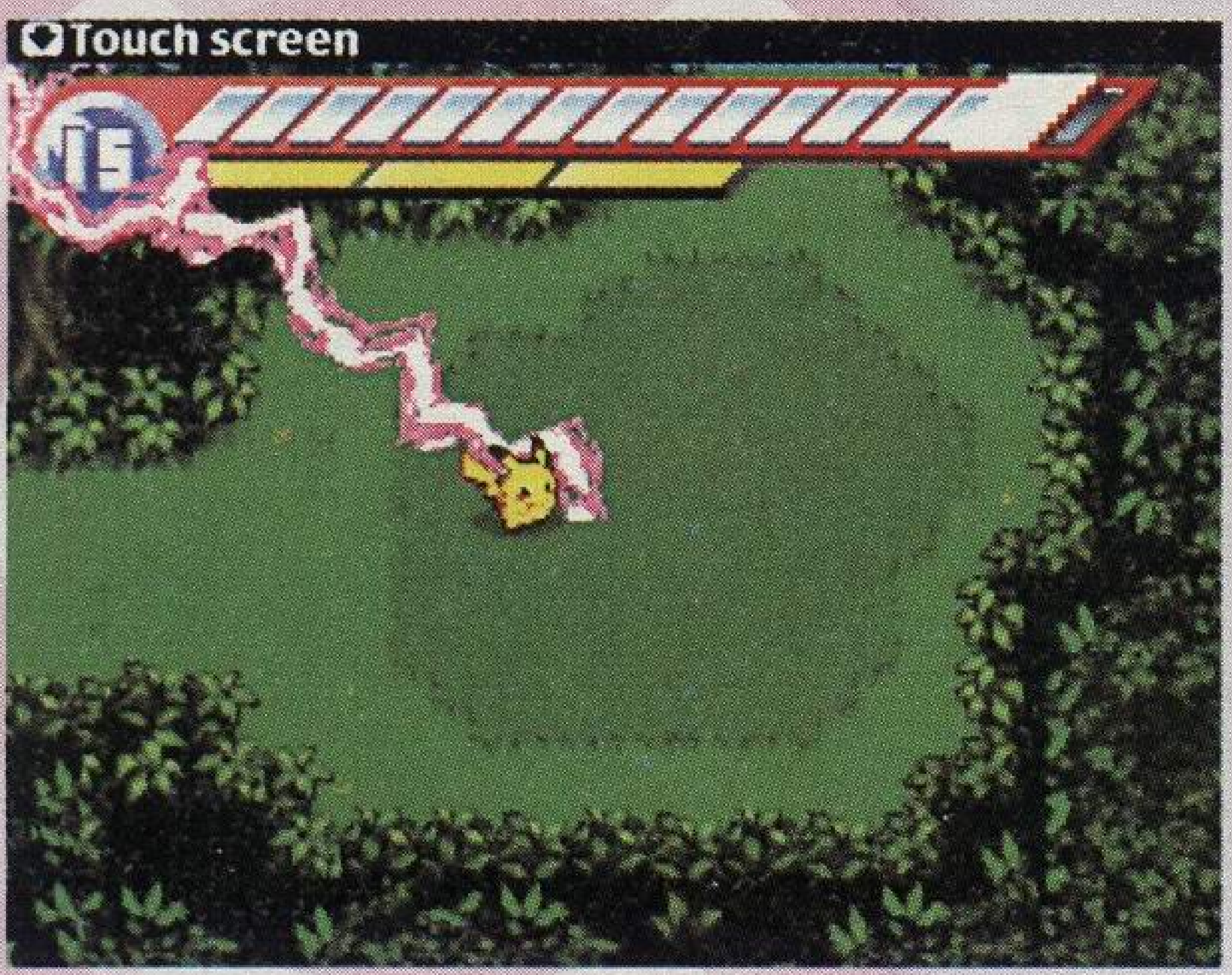
跨越过去

→借助藤蔓怪的渡河能力越过面前的小河。

↑渡河之后，让藤蔓怪回归大自然。

## 充电

←画面上方的能量槽减少时，就要找皮丘或者皮卡丘来帮忙了。




→让皮卡丘使用技能来进行充电，如果没电的话就要回到之前存档处。

←皮卡丘的名称旁边有两个充电图标，代表着充电能力的强弱。

←每捕捉一次只能充电一次，下次需要充电的时候继续找它帮忙吧。

## 水枪

# 快找拥有水枪能力的精灵

起火啦！

←草地上的一棵大树突然着火了，为了保护大自然，必须赶快灭火。

↑让拥有水枪能力的小水怪来帮忙灭火，其他拥有水枪能力的口袋妖怪也可以胜任。

灭火完毕

→终于阻止了火势扩大，除了灭火之外，水枪还可以用来浇灌植物。

## 火焰放射

两个图标
火力更大

一个图标
火力较小

←小火鸡的火焰放射拥有的火力比较小，可以烧掉堵在路上的干草堆。

↑如果遇到挡路的枯树干，就要让火力更大的进化型出马了。

## 美丽的小镇

本作中新的冒险舞台，是远离方圆地区的费欧雷，这里的每个小镇都有作为战队活动根据地的口袋妖怪战队基地，主角先被分派来驻守在这个绿意盎然的小镇。

↑未被选择的另一名主角会作为玩家的前辈而登场。

←这个小镇上到处绿意盎然，生活在这里的居民和口袋妖怪都很多。

## 旅行者的要道

↑远道而来的旅行者们受到了热情的接待。

这个港口是南来北往的旅行者们的必经之地，玩家在前往小镇的路上，也要先从其他地方坐船来到这里，这是费欧雷最大的港口城市。

←幸福钟塔是这里的名胜之一，很多人都来观光，还有一些野生口袋妖怪住在这里。

## 成为战队队员吧！

←选择男主角或者女主角，然后开始新的冒险。

# 主角在费欧雷遇到的人物介绍

## 乔

港口城市的口袋妖怪战队队长，给人印象很酷的男孩子，以前跟哈亚特是竞争对手，现在则是互相认同的好朋友。

## 阿莉亚

拥有仅次于乔的实力，是港口城市有名的战队队员，实力派人物，在战队中的等级比主角高。

## 辛巴拉教授

发明捕捉棒的教授跟哈亚特是忘年之交，拥有多项发明成果，目前好像在开发新的捕捉棒。

## 哈亚特

名字的意思是“疾风”，他为了挖掘出主角潜在的战队队员能力，引荐其来到小镇，并给予了各种指导。

## 反派人物?

这两个戴着眼镜的男女在游戏中主角相遇数次，他们可能就是本作中的反派人物，他们的意图到底是什么呢?

超激报 Special 02

# 银河战士弹珠台 开发者访谈

编译/雪人

英国FUSE GAMES公司的开发人员带着对游戏的热爱之心制作了这款旨在成为弹珠台新王者的《银河战士弹珠台》。下面就是我们超越了海洋、语言和时差进行的电话采访，相信大家从其中会找到一些趣闻吧！

| NDS | 任天堂 | 2006.01.19 |
| --- | --- | --- |
| | SPG | 1-8人用/4800日元 |
| 银河战士弹珠台 | | 对应振动 |

FUSE GAMES

Adrian Barritt

Cai Remrod

Richard Horrocks

寺崎启右

广山田

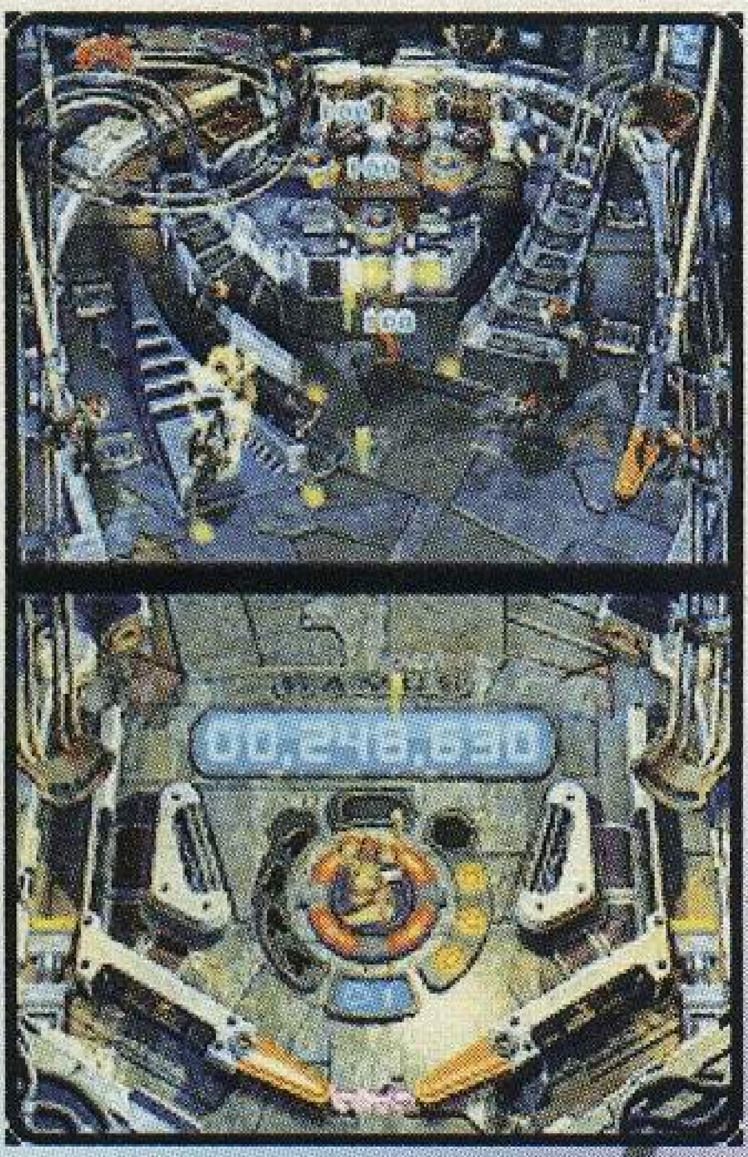
宫崎正一

任天堂株式会社

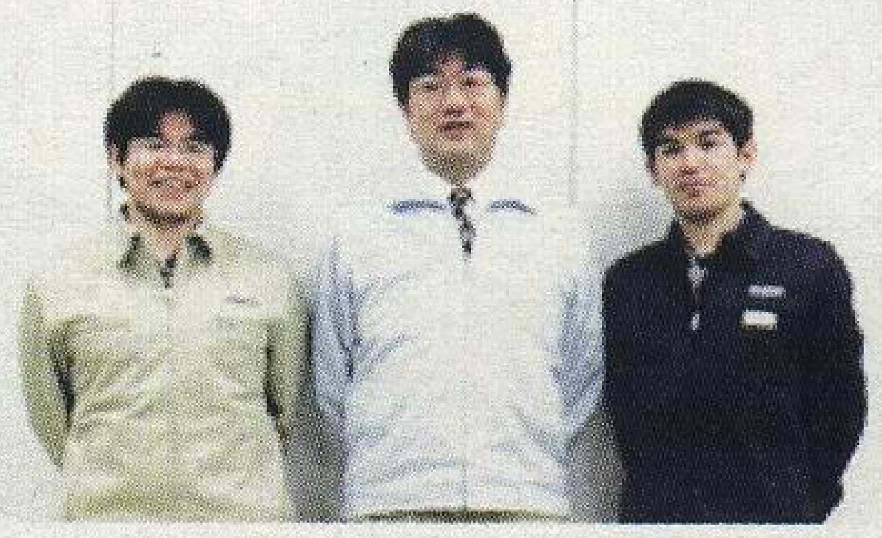
## 全力汇集了喜爱弹珠台的开发人员

**——这款游戏的制作是从什么时候开始的呢？**

山田：那是从岩田还在做程序员的时候就开始了，当时他正在开发FC版《弹珠台》的程序，因此对于弹珠台类型的游戏非常了解。后来，岩田看到了由FUSE公司开发的GBA版《弹珠台》以后，觉得他们的技术非常出色，一定能作出非常棒的游戏。就这样，《超级马里奥弹珠台》就诞生了。当NDS上市后，它的两个屏幕是上下立式的，因此岩田觉得这个主机应该可以成为不错的弹珠台，于是，他就请FUSE公司尽快制作出DS版的弹珠台。



**——什么时候决定使用《银河战士》的呢？**



Adrian：这个想法是任天堂公司提出来的，是个挺有趣的想法。在任天堂提出这个想法之前，我们也曾经把它作为一个候补方案，所以，当任天堂方面提出这个想法的时候，我们也感到很兴奋。（笑）

山田：我们希望能够借助《银河战士》的世界观制作出一款超酷的《弹珠台》游戏。

Adrian：虽然我们最初也有过其他的想法，但是因为我们觉得《银河战士》拥有多彩的世界和充满宇宙感的气氛，所以我们最终选择了它。

山田：看到开发出来的游戏，我们觉得它拥有《银河战士》的世界观，是一个符合我们要求的作品。另外，美国任天堂的工作人员们也有机会看到它，不同的工作人员们一致认为它很好地再现了《银河战士》的世界观，取得了比预想好得多的结果。

寺崎：游戏保持了《银河战士》世界的风貌，

这一成功的设定应该是Cai先生努力工作的成果。

Cai：游戏关卡的设计是大家一起制作的，具体地说就是在被球撞击到的时候，会有不同的微小的反应。

山田：游戏玩法的制定是和卡关的设计工作同时进行的呢！

**——游戏的世界观是非常重要的，在这方面你们是怎么考虑的呢?**

Adrian：在我们使用《银河战士》的世界时，我们在游戏中引入了一些GC版《银河战士》的特色，强化了弹球，而且萨姆斯的武器可以升级。

宫崎：我们也觉得这些要素是一定要加入的，所以就直接对英国方面提出了这个要求。

寺崎：我们希望他们可以将《银河战士》的世界观引入游戏中，设计出造型很酷的弹球，而且就算是基本的关卡也可以让人久玩不腻。当球弹撞时，它击中的地方一定要有所反应，如果没有反应的话是不行的。

**——弹珠台本身的乐趣又是什么呢?**

Cai：我想应该是“同样的情况不会出现两次”这个设计吧，玩时可以获得不同的游戏乐趣，这就需要玩家灵活地使用触摸屏来获得了。

Adrian：实际的弹珠台外观非常华丽，要想引发不同的状况，就得去玩玩它哦！



## 要尽全力去掌握游戏的要领

寺崎：FUSE公司制作的游戏的特点是BUG非常少，关于制作BUG非常少的游戏，FUSE公司一定有什么秘诀吧?

Richard：首先当然是要好好的检查程序，一边制作基本的检测程序，一边开发游戏程序，大致上就是这样吧。

**——测试程序是随便哪里都可以做的吗?**

Richard：不是的，没怎么问过，可能是我们公司自己原创的吧?

寺崎：他们使用的是程序员配对的方法，就是让程序员两人一组，其中一个作为检测员进行检查时，另外一个一直站在他身后观察。由于他们通常都采用这种双重检查的方法，所以很少出现BUG。

**——和任天堂合作感觉如何呢?**

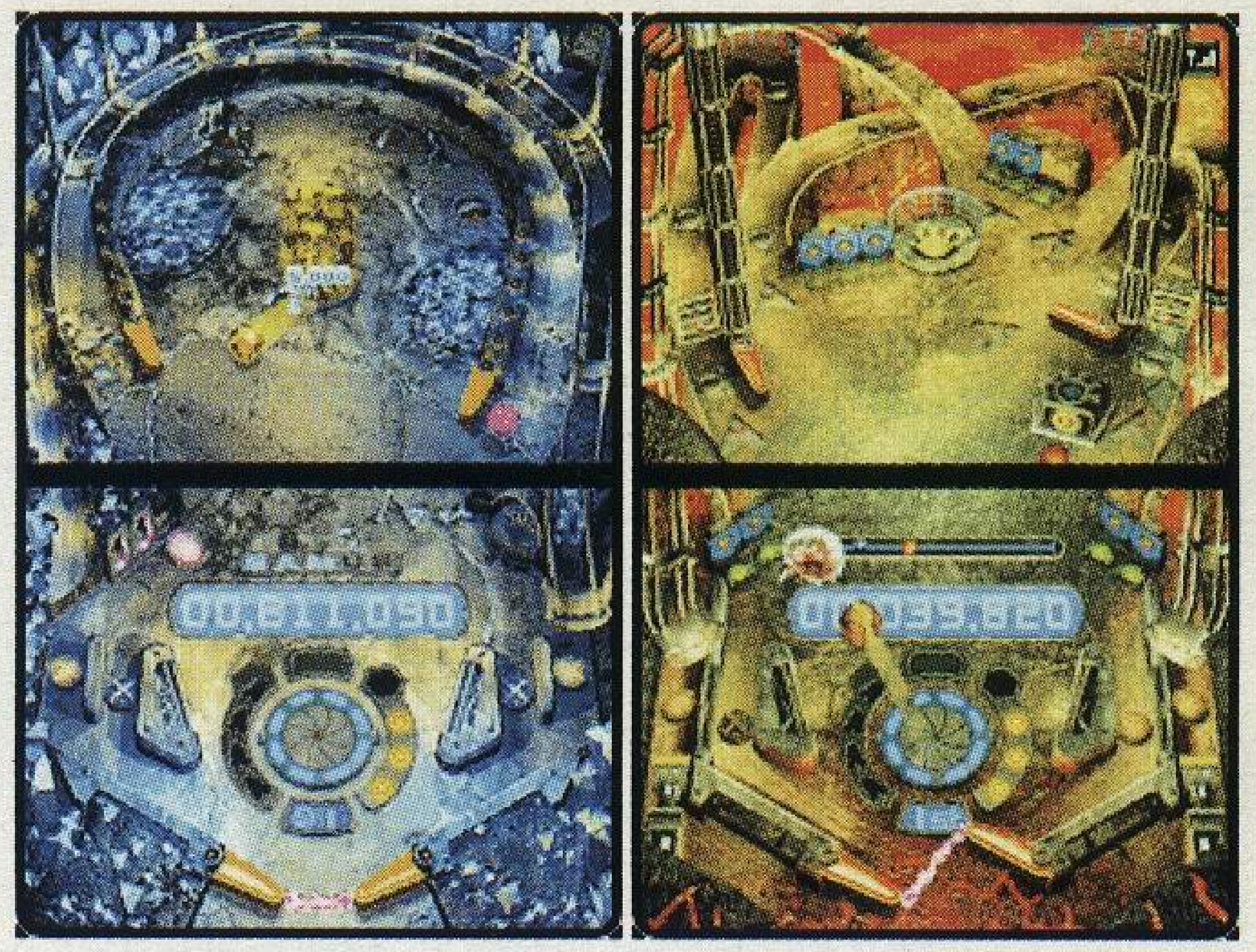
Adrian：我觉得任天堂方面的提议和说明提升了我们的游戏制作能力。

寺崎：我们觉得争吵没有什么大不了的，你们呢?

Cai：因为我们经常交换意见，送出修改版本再得到修改意见，所以在相互理解上是没有问题的。

**——听说是有振动的，那么要用什么方法才能体验这个功能呢?**

寺崎：这次任天堂公司使用了不同于以往的



DS用装置来实现机械振动功能。因为岩田曾经说过“机械的振动很适合弹珠台”，所以决定采用TOP DOWN的方式来安装。振动这个方式为游戏的整体表现增添了一份色彩。

**——游戏的要领是什么呢?**

Cai：应该是灵活的操作吧！当球落下的时候，要掌握好时机来操作，让球从挡板上向上反弹。虽然也许是几次才能成功一次，但是还要掌握这个我们叫做“bang it back”的技能。另外还有一点，当球沿着挡板向下转的时候，合理的操作可以使球滚到另一挡板上。如果能够自由的练成这招的话，就可以轻松地击中目标。

寺崎：这个大概只有Cai先生才能做到吧?（笑）

Cai：你练你也行，努力练习的话，大家都可以的。（笑）

## 谢谢大家对我们的支持，我们会更加努力！

# 摸摸耀西 云中漫步™

| iDS | iQue 2006.2.14 |
| --- | --- |
| | 动作类 1-2人/价格未定 |
| 摸摸耀西 云中漫步 | 对应触笔、麦克风 |

## 超激报 Special 02

告诉广大iDS玩家一个好消息，继《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》之后，第三款DS专用游戏已经于情人节2月14日正式上市了，这就是本期的“今期珍品”栏目中为大家介绍的《摸摸耀西 云中漫步》。如果在情人节那天你送给对方的礼物并不满意，或者说你和你的女/男朋友都非常喜欢掌机游戏的话，不妨将这款游戏作为礼物送给对方，她/他一定会非常开心的！因为这是一款既简单有趣又十分适合二人同乐的掌机游戏，全中文的操作界面会给你带来全新的感受。

相信许多玩家都不会对耀西这个名字感到陌生，作为任天堂公司的招牌角色之一，可爱的小恐龙耀西一直活跃在各大主机平台以及数量众多的游戏中。在本作中它将再次担负起保护马力欧和路易吉宝宝的任务。

## 本作的故事背景

一只信使鸟独自在黎明前的夜幕中急急忙忙地赶路。在它的嘴里紧紧地叼着一个包袱，里面裹着一对刚出生的双胞胎。信使鸟正忙着把他们送到他们的父母那儿。

就在信使鸟通过耀西岛的上空时，意外的事情发生了！一个黑影以迅雷不及掩耳之势冲向信使鸟！信使鸟被这突如其来的袭击吓坏了，一不小心将宝宝们弄丢了……而小恐龙耀西正是宝宝们的救命恩人，它们的任务就是将宝宝安全送还到信使鸟那里！

本作的日、英文版本虽然早已发售，但神游公司选择汉化推出本作也一定有其中的道理。平心而论，这是一款极富创意的游戏，借助DS主机巧妙的硬件设计，游戏完全摒弃掉了普通横版动作游戏的传统模式，全新的游戏方式让玩家耳目一新。

在本作中只需要用触笔和麦克风就可以轻松游戏，但这并不代表游戏操作起来就很简单。游戏上手并不轻松，玩家需要一定时间的练习才能熟悉这种没办法控制方向，没有跳跃、攻击键的动作游戏。但只要掌握方法就会乐趣无穷。
游戏的关卡由纵版和横版两个版块组成：

## 纵版关卡

在纵版时，玩家需要保护马力欧宝宝不让空中的敌人抓走。玩家可以用触笔在下屏中画出云朵，以引导马力欧宝宝的下落轨道，并且还能有效地阻挡敌人。当把云朵画成圈圈时，就可以变成泡泡。用泡泡将敌人包起来，它们就会变成金币。此时还可以用触笔将泡泡抛到马力欧宝宝的身上，这样就可以得到金币了！通过纵版关卡后得到的分数与之后在横版中帮助马力欧宝宝的耀西息息相关。分数越高则在地面上接住宝宝的耀西能力越强！

↑小心翼翼躲避敌人的同时还要尽量多的取得金币。

↑耀西的能力会根据它身体颜色的不同而有所区别的。能力越强的耀西可携带的蛋蛋数量越多、奔跑的速度越快。

## 横版关卡

到了横版关卡就有些一般动作游戏的味道了，当然玩家还是主要依靠触笔来完成它。这里同样可以用触笔画出云朵，在一些有悬崖的地方可以用它来搭建一座临时的“云桥”。当点触到耀西时，它会跳起。当它跳起时，再次点触它，就能让耀西做出浮游跳。而如果用触笔点触下屏上的一点时，蛋就会飞到你刚刚点触的方向。但是蛋的数量是有限制的，想要补充就必须去收集关卡过程中的水果，当耀西的面前出现了水果，它会自动吞下它，如果是将水果包在泡泡里扔给耀西，也能起到同样的效果。不同的水果可以增加蛋蛋的数量也不尽相同，其中苹果可以加1个蛋、香蕉是3个、西瓜是5个、葡萄是10个、甜瓜最多，可以一次加20个蛋。而麦克风的作用则是吹散屏幕中所有画出的云朵，在纵版关卡中也同样可以使用，虽然用的时候不多，但在关键时刻却能起到非常好的效果。与纵版关卡中有三次被敌人碰到的机会不同的是，横版关卡只要被敌人碰到一次就得重新再来，因此一定要格外小心。

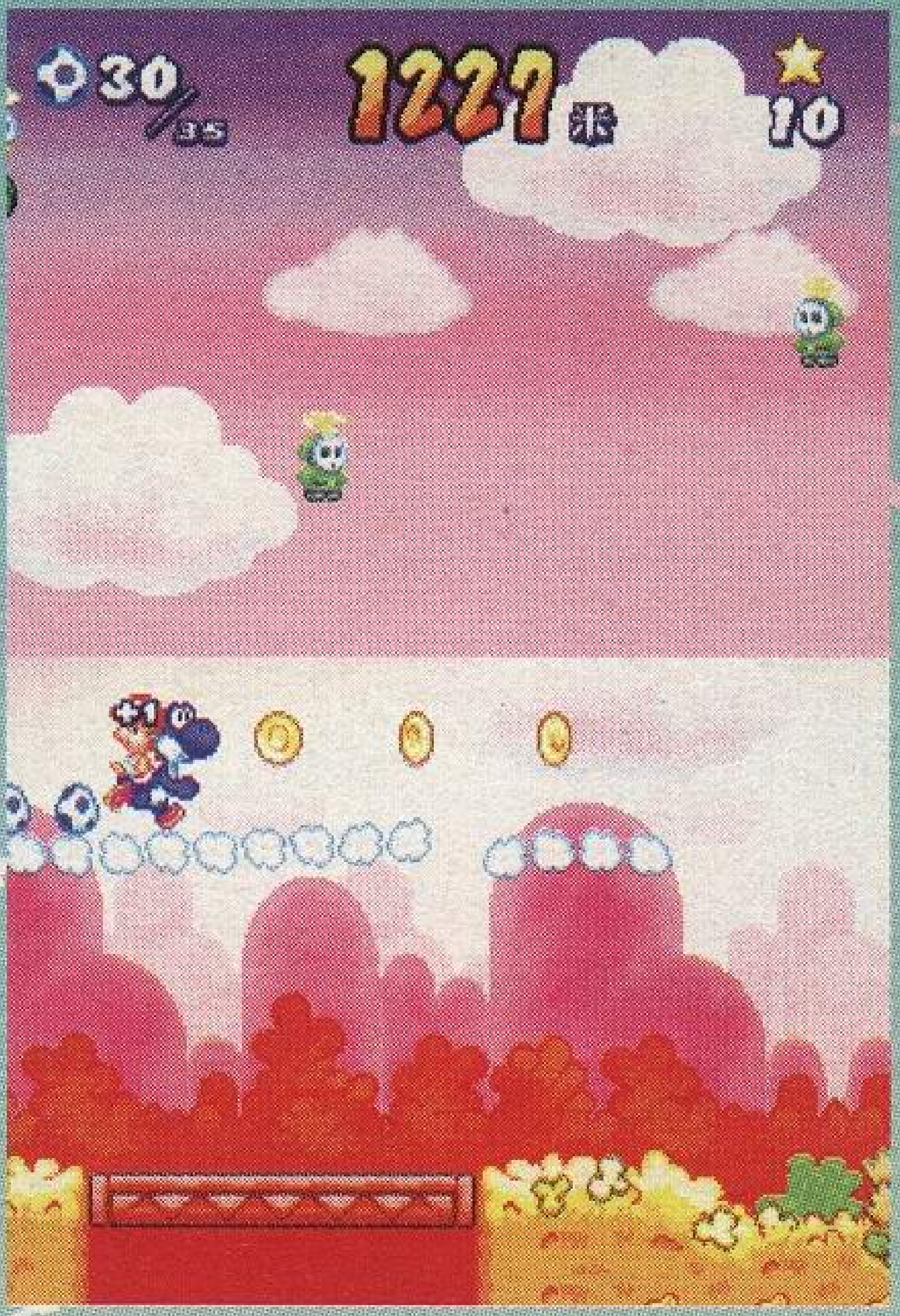
下面就让我们一起来看看游戏中的各种关卡模式吧！游戏初期只有“积分赛”、“马拉松”以及“对战”模式可以选择，而“计时赛”与“挑战赛”模式必须以积分第一的成绩分别完成“积分赛”和“马拉松”模式后才能开启。

## 积分赛

这个模式的目的就是尽可能的得到高分，如果你在天空和地面上的得分够高，你的成绩就会进入排行榜。收集金币可以得分，获得金币颜色决定了可获得的分数，此外还可以通过向敌人扔蛋蛋来增加得分。

## 马拉松

马拉松的目标就是在地面行走得越远越好，你的得分就是从地面开始所前进的目标，不同于积分赛的是，马拉松模式中是没有终点的。在这里每过1000米都会有一个新的耀西在等着接马力欧宝宝，越到后面耀西的能力也会越强。虽




然这种模式下比的是关卡进行的距离，但分数也同样重要。因为每获得100分就会出现一个可以让马力欧宝宝变成无敌状态的无敌星，为了能够更好的完成关卡，努力去收集吧！

## 计时赛

在计时赛模式中，你的目标就是以最短的时间，从卡美克（敌人的首领）的手下手中救出路易吉宝宝。最后的成绩取决于关卡完成所花时间的长短，要在卡美克的手下将路易吉宝宝带到目的地前救下他。要向卡美克的手下扔蛋蛋，直到他们离开路易吉宝宝，此时还要继续扔蛋蛋，直到把他击退。重复这样的动作就可以救出宝宝了。

## 挑战赛

挑战赛模式中，你要做的就是在有限的时间内走得更远。当时间耗尽，卡美克会出现并袭击耀西。和马拉松模式一样，这个模式下的路程也是没有尽头的。而且最后会出现标志着高分的旗帜和玩家最后的成绩。当拿到金币或是打掉敌人都会增加剩余时间。所以不仅要努力前进，还要拿到更多的分数及延长时间。

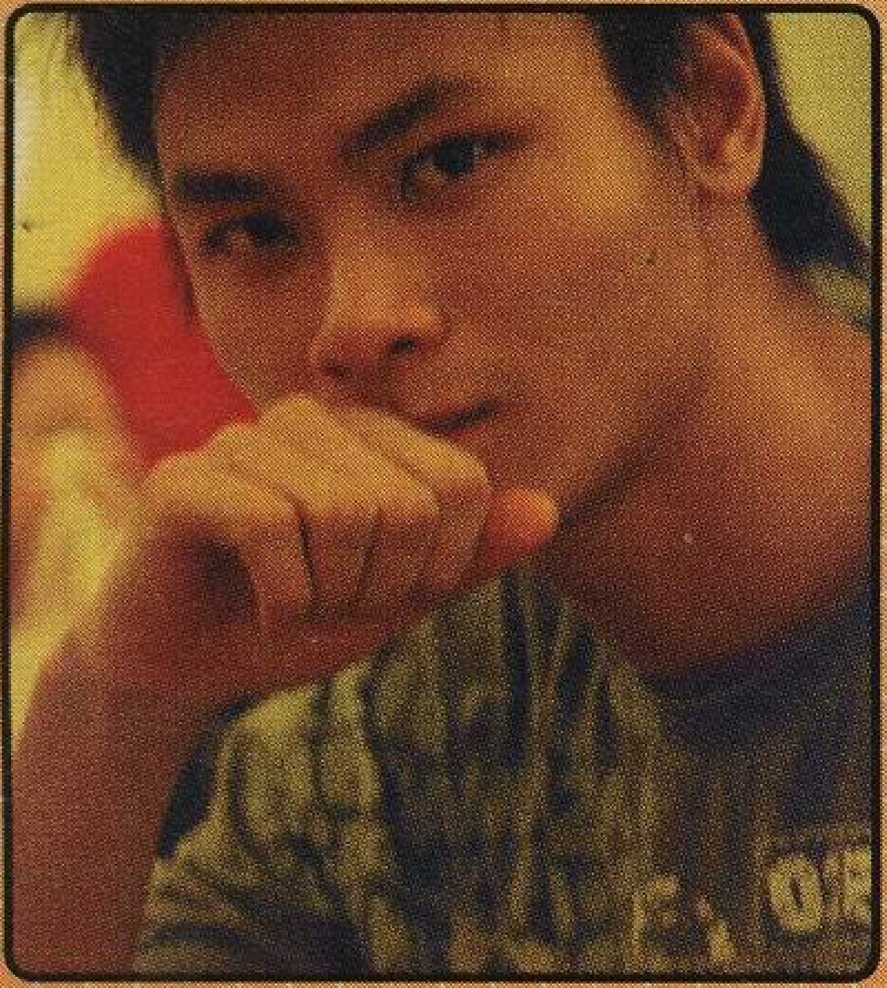
## 对战

两位玩家利用DS的无线联机功能，使用一块卡带就可以进行对战了。在对战中两位玩家分别控制马力欧宝宝和路易吉宝宝。己方角色在下

屏，而对方的信息则出现在上屏。第一个到达终点会取得胜利，如果你被敌人碰到或是掉进坑里，就会自动输掉。如果可以用一个蛋蛋打中3个或更多的敌人，那么这些被打掉的敌人就会出现在对方前进的路上。

窗外专栏

# 市场趋于平稳 新型烧录即将出世



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

今年的春节摆明了就是让有心购机的玩家难堪，从1月下旬一直到节后主机的价格都高高在上，PSP1.5豪华版最高时曾有店家报出2500多元的价格，相关配件如PSP记忆棒的价格也随之飙升,2G组棒一度达到了750元（节前正常价格是700元左右）。导致春节期间主机价格上浮的因素是多方面的，当然各产品的市场价格因为春节来临出现的人为上调是可以理解的，不过另外有一个原因可能就是广大读者朋友所不清楚的，就在1月份，广州一个在全国市场都有相当影响力的批发商被海关以及相关执法部门查没了相当多数量的水货主机，其中自然就包含了我们所关注的PSP/NDS这两款主机，此外还有不同种类的配件。该批发商给全国各地不同地区都供应产品，此次被海关查没了数额如此巨大的一批产品后给全国市场都带来了极大的影响，各地陆续出现主机库存告急，价格上涨的现象，在那段时间云云也亲自接触了电玩产品的一级批发市场，从其中可以看到此批发商被查处后市场的压力之大，不过好在随着时间的过去这件事的影响慢慢变小了，目前市场上主机的价格也逐渐平稳下来,所以朋友们可以不用花高价就能够买到心仪的掌机产品。

主机方面，从目前的形势来看，游戏店出售的大多是行货IDS，NDS由于春节的缘故出现断货现象，这给了IDS一个机会，加上年前IDS从1200元降价为9XX元，消费者也容易接受。PSP方面，给大家提一个非常实际的建议，在购机时如果要贴膜，一定要让JS当场操作，切记不能让JS把机器拿到维修间或者后台去贴膜，否则很容易出现调包现象。

烧录卡类产品在去年年底有一个重要的变化，从市场的反应来看，2005年开始消费者已经正式接受了以SD/CF卡为存储媒介的新型烧录卡，以M3-SD/SC-SD为代表的此类型烧录卡去年在市场上相当受欢迎，传统的NEOFLASH型烧录卡虽然还没遭到淘汰，但是在NDS时代已经逐渐失去市场，比如在2004年以及2005年上半年吃香的EZFLASH/GBALINK类产品到了2005年底就辉煌不再，反倒是SuperCard以及M3这两种产品赢得了众多消费者的喜爱，这个跟NDS的普及是有关的。与GBA相比，NDS ROM的容量大了许多，以往GBA游戏一般都只有几M左右，而现在NDS游戏动辄几十M，NORFLASH虽然速度快，但是容量却太受限制，采取外接存储卡的设计能够玩更多的游戏，同时又不需要花费太多的投入，所以以后烧录卡的发展方向应该是以内置NANDFLASH芯片（如G6）或者外接存储卡（如SC或者M3）这两类型的产品为主。

但是2006年又与2005年格局不同，2006年将会出现数款以MINI-SD为载体的烧录卡，这也是大势所趋，毕竟现在的NDS烧录卡体积都比较大，而如SC-SD、M3-SD都无法做到GBA真卡大小，载体更换成MINI-SD后卡带体积能够得到更好的控制，这样就可以出现GBA真卡大小的NDS烧录卡。同时许多厂家还将在现有烧录卡的基础上进行改进，比如电影卡就要推出新版本M3-SD Micro，该型号依然使用SD卡，但是体积却大幅度缩减，甚至比播放君都要短，同时SD卡接口也改成卡带右侧，就跟播放君和SC-SD一样。

此外，在3月2日发售的NDS LITE恐怕要吊足大家胃口吧，的确，外形如此俊秀，屏幕又有改进，每一位玩家都会有购买的冲动，不过有一点很遗憾，标准GBA卡插进NDS LITE后会露出一截,这样一来像播放君等设备插到NDS LITE后会露出更多，不过即使如此也要比老款NDS感觉好。

责编/翔武



掌机迷让我更加了解了掌上游戏。（任炎麒）
男，16岁，北京市朝阳区高家园305楼22号，QQ：591217414

# 新春市场主机销售现黑马

## 严俊专栏

江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得满滋润的。

诸位读者大人这年过的可好啊，狗年第一期先给您请个安了。您要是问我年过的咋样，我可真不知道说什么好了，如果不客套的说只能是不咋地呀，游戏市场今年是我入行以来最令人失望的一个年，就连传统的初一到初七最旺黄金周都是惨淡经营啊，购机者寥寥，人说有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场，今年甚至连这捧人场的都不多了，市场整体大滑坡令人心寒啊，说的悲观点我一度都萌生了退意。当然了，客观地分析今年的萧条也不是没有道理的，节前行业支柱性的两大主机PSP和PS2都不约而同的大幅度涨价，特别是前者较平时狂飑了近四百元，家用主机方面也涨了百多元。这让绝大多数消费者无法接受，很多情况是已经远远超过了买家的预算，有钱但不愿当怨大头的也不在少数。所以春节期间凡是相熟的顾客来咨询购机，我第一句话都是奉劝其继续等待，除非顾客依然坚持要出手。另外，PSP销售受阻除了主机本身价格夸张之外，配套的记忆棒严重缺货也是造成无法达成最终购买的主要因素之一，当然这里指的是原棒，几乎是有钱都难寻一条，大多数顾客一开始还勉强能咬牙接受主机的高价，但却无法接受质量令人担心的组棒，更何况当时的组棒也是身价不菲了，正所谓是山中无老虎猴子称霸王啊。

不知道是大家都明智的退而求其次还是确实今年的压岁钱本来就不多，据我观察今年春节市场询问度最高的主机竟然是GBA，当然了，购买人群相对集中在中小学生范围，基本上都属于货比三家反复比较的那种，相当的谨慎，笔者所在的是一个环形市场，转个两三圈还未出手的顾客不在少数。今年成交率最高的主机依然是小神游SP，前来购买的玩家基本上都是直奔主题，既不讨价还价也不反复挑选，直接付钱拿走，爽快的顾客甚至连试机都不试。当然了，这完全有赖于大家对行货机器的十分信赖度，而且春节期间除了行货SP以外，我还真是找不到不趁火打劫的主机了。在次世代掌机已经逐渐占据主流市场的今天，SP依然能够成为春节销量冠军不能不说是任天堂乃至神游的战略成功，我想加亮型SP今后依然还有很大的销售空间，节期来购买该型主机的顾客中有半数是已经拥有老型SP的老玩家，从某种意义上来说加亮型屏幕的效果飞跃在他们眼中是最明显也最具有诱惑力的。

接下来说一下节期二手货方面的行情，今年除了传统的翻新GBA、SP、DS之外，大批量二手PSP开始正式登陆国内市场，其实在节前批发商方面就已经开始供货了，价格比较低廉，由此也将冲击到传统的民间二手机交易行情走势，之前一度高居的成交价随之作出相应的调整是必然的。不过在此要提醒大家的是，由批发商大批量出货的主机除了价格有吸引力之外，成色方面是无法令人满意的，很多机器都是拆装过的，而且电池几乎是清一色的组装，如果只是买回家当个微型家庭影院使倒还不错，但真想舒心的玩游戏和发挥便携功能，恐怕还得再花钱投资在电池等诸多方面，众所周知那可不是一笔小数目。所以大家一定不要盲从便宜，必须是根据自身的需要来选择。我敢肯定，接下来只要PSP组装外壳一出，这个市场会乱的和麻一样。另外，最近咨询DS的玩家也不在少数，在此我总结一下吧，大家都在困惑着是现在购买还是等到加强版主机发售，很明显，后者是最明智的，因为我们已经不需要等待很长的时间了，继续等待完全是值得的。不过届时新型主机发售我估计在日本都会不够卖，第一时间在国内价格肯定会偏高，而且现有的烧录卡等周边产品能不能顺利的沿用还需要验证，但大家可以不必担心，就算出了状况厂商也会解决的,只是时间问题罢了。再说，我们还期待着神游的引进呢。

责编/雪人

| | |
|---|---|
| PSP豪华版 | 2150元 |
| NDS | 1040元 |
| 小神游SP | 640元 |
| 小神游SP加亮版 | 680元 |
| 小神游GBM | 850元 |
| GBM | 750元 |
| 翻新GBA | 340元 |
| 翻新SP | 520元 |

离开学的最后几天，我买了个NDS（感动的想哭了），没想到晚上被老爸查封了，现在一想到就石化。（钱闻达）
男，16岁，江苏省吴中区美之园22号别墅，215128

# 特别报道 NDS事业会2006·春

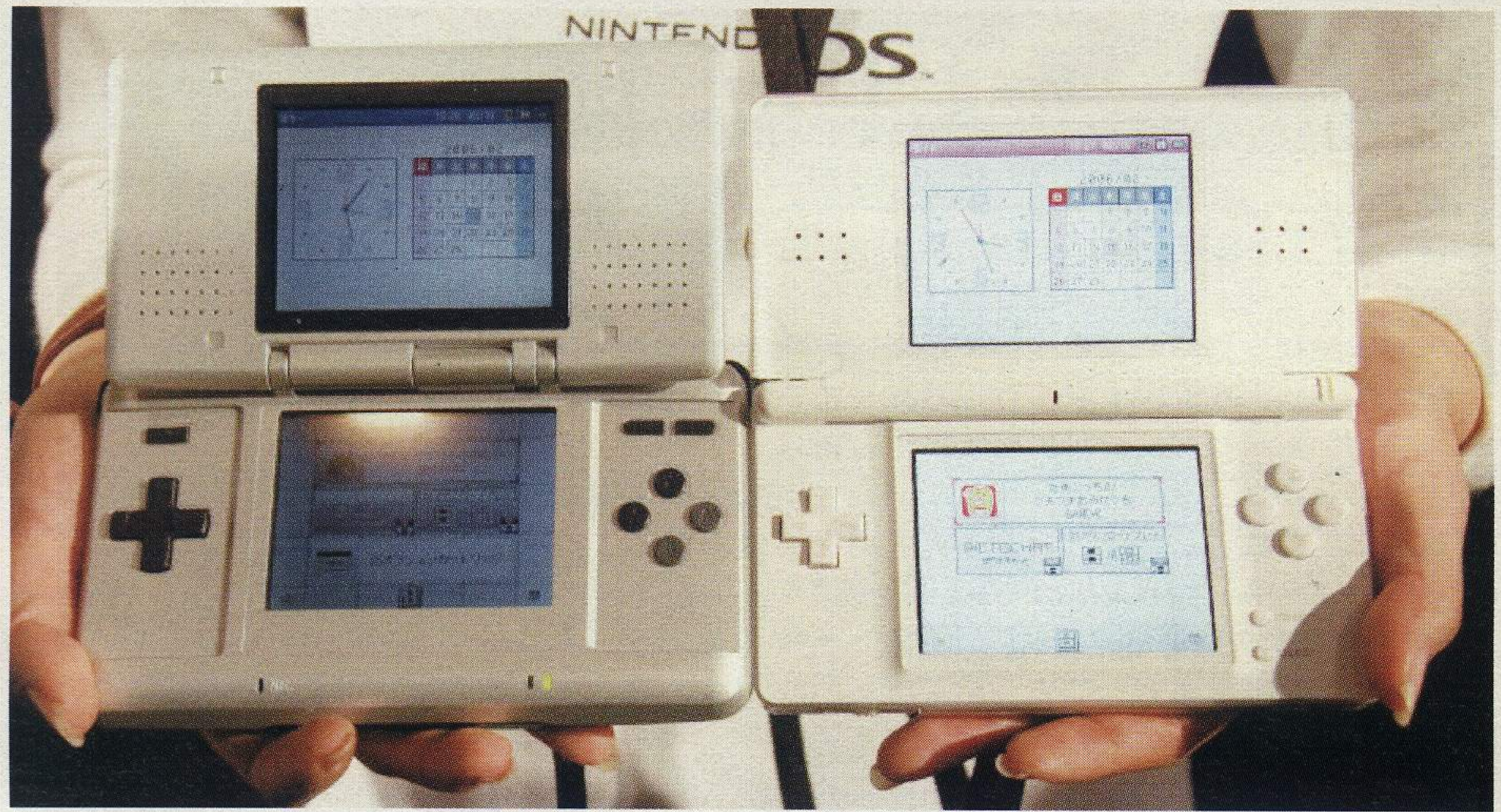
2006年2月15日，任天堂召开了和NDS相关的事业发表会，在会上社长岩田聪针对目前NDS的市场状况发表了一系列演讲，演讲内容大致如下：

NDS自2004年12月发售以来已经经过了一年零两个月了。在过去的两年里，任天堂一直以“无论年龄、性别、是否具有游戏经验，都能享受游戏带来的乐趣”为理念，不断扩大游戏人群。NDS就是我们以这个为目标而发售的第一台主机。任天堂在20多年前提出了使用十字键和其他按键共同配合，用双手操作的游戏操作方式，而这种以左右手同时操作的方式被沿用至今。但是可能会有这种想法：一直使用这种操作方式会不会令人厌倦呢？经过分析后，我们决定要提出一种全新的依靠直感来操作的游戏方式。这样才可以让有游戏经验的和没有游戏经验的人站在同一起跑线上，才能达到我们所提出的目标。带着这样的决心，我们开始投入到软硬件的开发中，而面对的正是扩展游戏人群的挑战。

NDS发售14个月以来，在日本本国的销量达到了600万台。在2005年末，NDS累计销量达到了500万台，成为了史上最速突破500万台销量的主机。这个记录是GBA自2001年发售后20个月所达成的记录，是SONY公司的PS2自2000年发售后21个月所达成的。发售14个月以来，软件销量超过了1700万套。特别是去年11月后半月，软件销量成爆炸性增长。从11月末至今的10周间，软件的累计销量翻了一番。在去年2月、3月时，NDS的市场占有率呈现下滑趋势，这也是NDS一个不景气的时期。直到4月的《任天狗》发售后，NDS的销量趋势发生了扭转，逐步占据了掌机市场的首席地位，而去年11月的软件爆发使NDS进一步巩固了这个地位。

以软件为强大后盾，硬件的销量也十分喜人。而且在硬件发售一年左右，出现了史无前例的百万软件连发的状况。《任天狗》是NDS上第一个达到百万的软件，目前在日本本国的出货量达到了118万套。截止到去年12月末，《任天狗》在北美、欧洲以及其他地区的合计出货量超过了500万套。《动物之森》可以说是最速达到百万销量的作品，目前国内的出货量达到了217万套。除此之外，《脑锻炼》系列、《头脑放松教室》《马里奥赛车》这4款由本社发售的游戏也相继达到了百万。而《福蛋的商店街》成为了第一个突破百万的第三方软件。在这突破百万的7款软件中，有4款都是在NDS才出现的新系列新作品。

2005年底出现的“任天堂WI-FI无线网络服务”也成为NDS的一个杀手锏。这项服务以“简单、安心、免费”为主旨，为了和传统网络游戏划清界限，消除了一些传统网络游戏中带来不利的因素。在这项服务启动的三个月后，用户的登



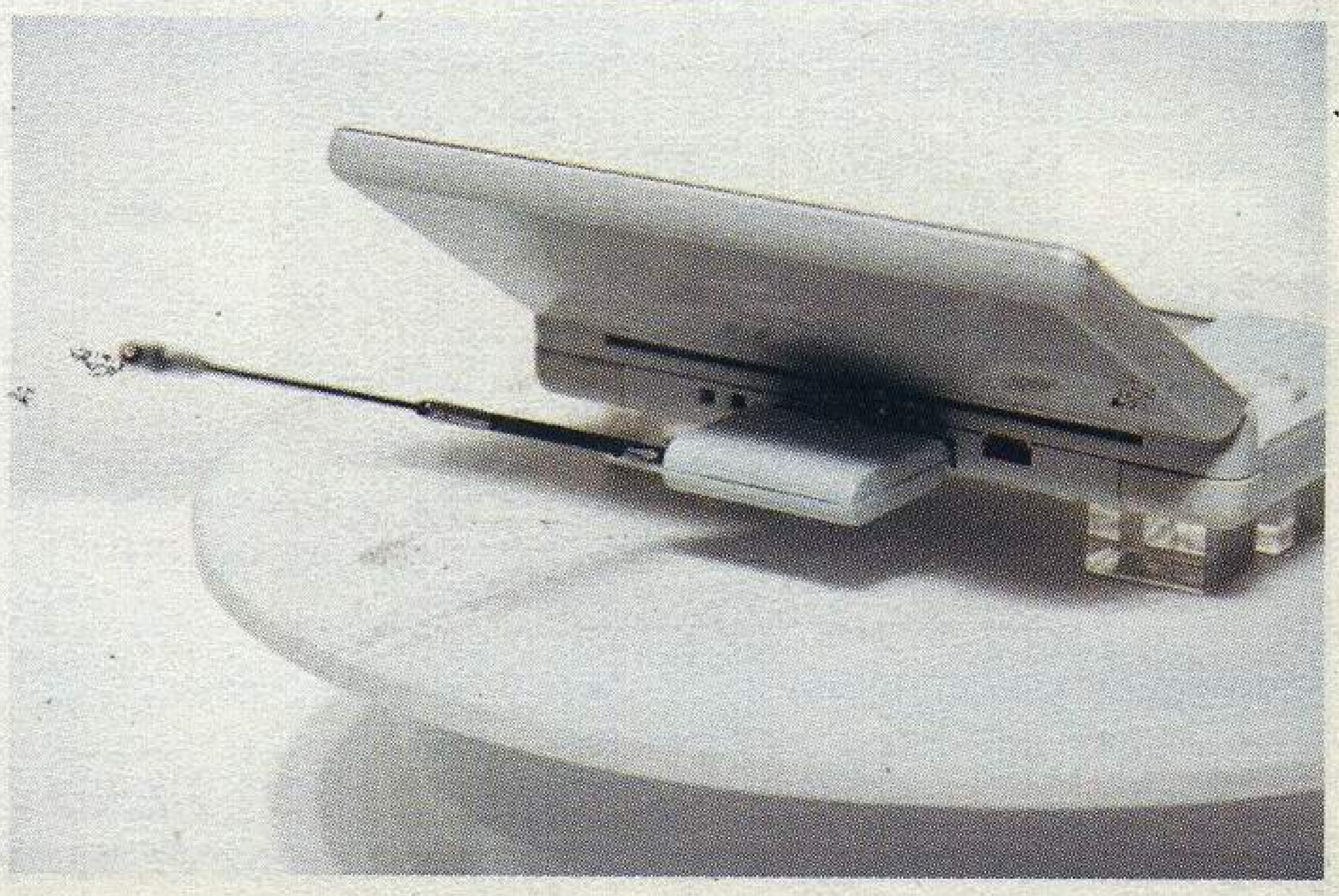
陆数超过了90万人（重复登陆的用户也计算在内），连接WI-FI的次数超过了220万次。而我们的最终目标是让所有购买对应WI-FI软件的用户至少连接一次WI-FI，在网络上进行游戏。

随后，岩田聪拿出了NDS新型机——NDS Lite的实物。自NDS发售后，在顾客各种各样的反馈中主要反映了NDS的造型问题，而此次推出的NDS新型机——NDS Lite也是为推广NDS而迈出的重要一步。

在展示台前，展出了众多预定发售或正在开发中的软件，其中包括《俄罗斯方块DS》《新超级马里奥兄弟》《暴风传说》等备受注目的作品。此外还公布了《胜利十一人DS》《超级机器人大战DS》等作品，虽然有些只是公布了标题，但是已经确定在DS上开发了。

随即还展出了预定在今年6月推出的NDS用网络浏览器，以及“DS地上波信号接收卡”。由于NDS可以和WI-FI网络连接，所以就想到让NDS也可以进行网页浏览。这款由任天堂和Opera Software联合开发的浏览软件就可以让这个想法实现，不仅如此，这款软件还会对应双屏和触摸功能。最后展出的“DS地上波信号接收卡”可以让NDS具有携带电视的功能。该卡是对应DS插槽的，而且还设计了可伸缩式天线。

NDS已经被越来越多的人所接受，起主导作用的仍然是软件和地区环境以及文化。而在接受NDS的同时，人们也在接受着任天堂所提出的那种理念，愿NDS的道路会越走越宽。



# 掌机咨询情报站

●预定在3月2日发售的NDS Lite深蓝和浅蓝两种颜色发售日延期到3月11日，延期的理由是在制造工艺上出现了一些难题，为了保证产品质量和发售时的数量不得不延期，目前相关的问题正在解决中。在3月2日只发售白色DSL，受此影响发售时的出货量也会相对减少。

●截止到2月8日，PSP《怪物猎人》的销量已突破50万套。在2月发售的PS2版《怪物猎人2》在发售两天后销量也达到了50万套。《怪物猎人》系列以丰富的要素和耐玩度长的特点博得了众多玩家的喜爱。特别是PSP版《怪物猎人》的出现，增加了一些掌机专有的要素，可以通过无线通信功能在小范围内进行非网络联机。CAPCOM也找到了一个新的赚钱法宝。

●自去年9月GBM发售后，GBASP就已经停产。但是由于GBM的销量并没有预计的那么好，价格上和GBASP也存在差异，再加上GBASP加亮版的推出，所以GBASP的生产线准备在3月份重新开动。

●光荣公司最新公布，NDS/PSP版《大航海时代ROTA NOVA》可以和PC的《大航海时代ONLINE》进行联动，并且会追加隐藏要

素。在《大航海时代ONLINE》中存在着告诉你“村子名字”和“约定话语”的NPC。在NDS和PSP的《大航海时代》中，看到这些村子后，只要输入对应的“约定话语”就可以开启这个村子的大门，在村子中可以进行交易，并且交易的物品都是有高收入性的稀有物品。“约束话语”共有24个，对应同数量的村子。这些“约定话语”通用于NDS和PSP版。

●据报道，美国任天堂预定在3月20日发售的《银河战士 猎人》支持WI-FI语音聊天功能。这个功能可以在游戏前和游戏后利用麦克风和对手进行通话，在游戏中不能进行通话。利用NDS的麦克风功能实现通话是在去年E3展上提出的，并且展示了IP电话。而这个功能也将利用到以后支持WI-FI的部分游戏中。

●有消息称，去年在E3展上提到的NDS版2D传统《银河战士》新作——《银河战士·恐惧》出现在欧洲任天堂官方杂志的发售表中。这个游戏在去年E3展上也只是提到个名字而已，但最终也没有展出。后来传出了这款游戏已经停止了开发的消息。目前的这个消息是否属实，也只能在今年的E3展上来验证了。

●由于NDS在日本掀起的狂潮，日本著名任天堂主机专门杂志《FAMI通CUBE+ADVANCE》将杂志名改为《FAMI通DS+CUBE&ADVANCE》。另一本任天堂主机专门杂志《电击GAMECUBE》将杂志名改为了《电击DS》。

●NDS上的音乐游戏《应援团》目前也有准备在欧洲发售的消息。《应援团》这款游戏受到了欧洲玩家的好评，不知道如果发售的话里面歌曲会不会换掉。

人气游戏大集合

# 掌机迷排行榜 TOP 20

50期改版后读者的回函数量大幅增加，小编在这里非常感谢大家的热心参与，希望在新的一年里大家能够一如既往地支持《掌机迷》和排行榜！

## 1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

→

实在是恐怖的游戏，看来能够动摇它位置的游戏只有即将登陆DS的最新作了。

当期 4125/累计16553

## 2位 黄金太阳·失落的时代

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

↗

虽然次世代掌机推出已经有段时间，但本系列的画面在类型游戏中仍数上乘。

当期2510累计10418

## 3位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

↘

相比《银河战士》在国外的大人气，人设美型的《恶魔城》更受国人欢迎。

当期2456/累计10565

## 4位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2001.10.26

↗

《黄金太阳》系列的成功绝不是偶然，出色的画面与足够深度的系统让玩家乐此不疲。

当期2154/累计9562

## 5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03

↘

虽然本期OG2名次再度下跌，但已经为机战系列挣足了面子，希望下期能有更好的表现。

当期2008/累计9029

| 名次 | 走势 | 游戏 | 厂商 机种 类型 | 当期/累计 |
|---|---|---|---|---|
| 6位 | ↗ | 马里奥赛车DS | NINTENDO NDS RAC | 1872/8459 |
| 7位 | → | 口袋妖怪·叶绿 | NINTENDO GBA RPG | 1732/8443 |
| 8位 | ↘ | 口袋妖怪·红宝石 | NINTENDO GBA RPG | 1678/7729 |
| 9位 | ↘ | 口袋妖怪·火红 | NINTENDO GBA RPG | 1650/7920 |
| 10位 | → | 口袋妖怪·蓝宝石 | NINTENDO GBA RPG | 1589/7428 |
| 11位 | ↗ | 超级机器人大战J | BANPRESTO GBA SLG | 1486/6468 |
| 12位 | ↘ | 火炎纹章·烈火之剑 | BANPRESTO GBA SLG | 1420/5904 |
| 13位 | → | 恶魔城·苍月的十字架 | KONAMI NDS ACT | 1254/5436 |
| 14位 | ↗ | 牧场物语·矿石镇的伙伴们 | MMV GBA RPG | 1062/4683 |
| 15位 | → | 火炎纹章·圣魔光石 | NINTENDO GBA SLG | 999/5294 |
| 16位 | ↘ | 洛克人ZERO4 | CAPCOM GBA ACT | 986/4880 |
| 17位 | ↘ | 真·三国无双A | KOEI GBA ACT | 921/4651 |
| 18位 | → | 逆转裁判3 | CAPCOM GBA AVG | 839/2981 |
| 19位 | ↘ | 马里奥赛车 | NINTENDO GBA RAC | 746/4076 |
| 20位 | → | 赛尔达传说·众神的三角力量 | NINTENDO GBA A·RPG | 711/2033 |

## 类型游戏TOP3

### ACT游戏

| 名次 | 游戏 | 厂商 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 恶魔城 晓月圆舞曲 | KONAMI | GBA |
| 2位 | 恶魔城 苍月的十字架 | KONAMI | NDS |
| 3位 | 洛克人 ZERO4 | CAPCOM | GBA |

### RPG游戏

| 名次 | 游戏 | 厂商 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 口袋妖怪 绿宝石 | NINTENDO | GBA |
| 2位 | 黄金太阳 失落的时代 | NINTENDO | GBA |
| 3位 | 黄金太阳 被开启的封印 | NINTENDO | GBA |

### RAC游戏

| 名次 | 游戏 | 厂商 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 马里奥赛车 DS | NINTENDO | NDS |
| 2位 | 马里奥赛车 | NINTENDO | GBA |
| 3位 | 山脊赛车 | NAMCO | PSP |

### SLG游戏

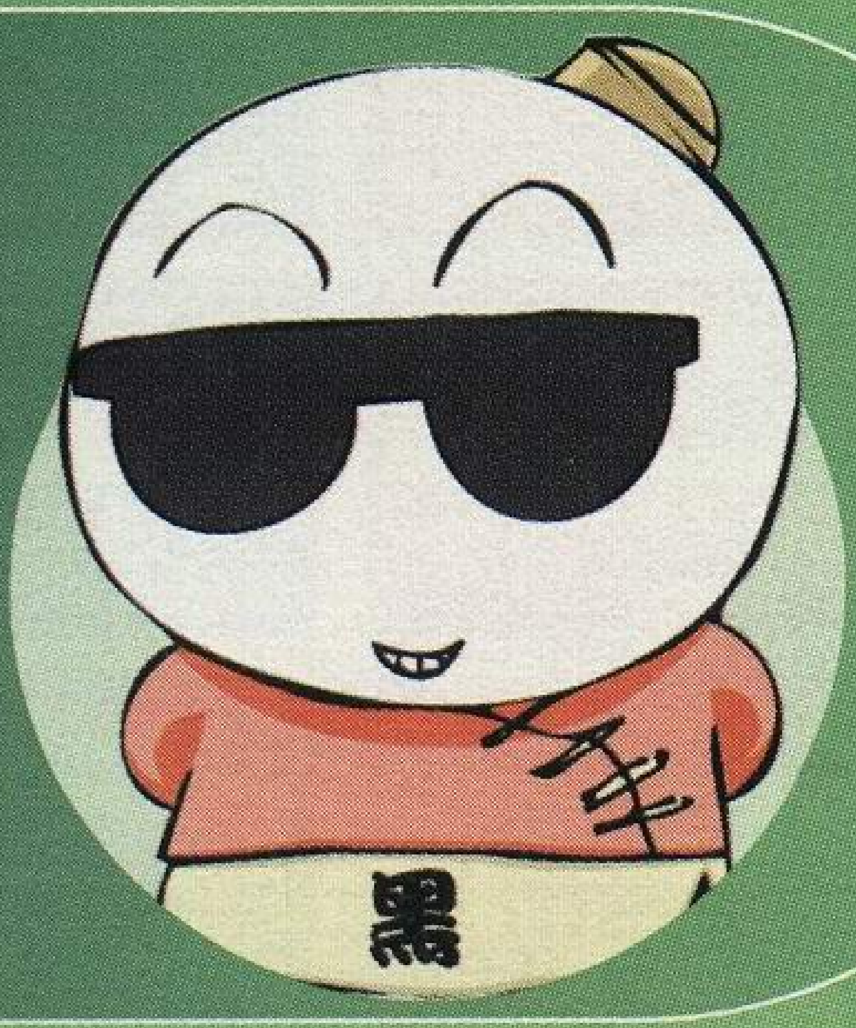
| 名次 | 游戏 | 厂商 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 超级机器人大战 OG2 | BANPRESTO | GBA |
| 2位 | 超级机器人大战J | BANPRESTO | GBA |
| 3位 | 火炎纹章 烈火之剑 | NINTENDO | GBA |

### FTG游戏

| 名次 | 游戏 | 厂商 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 格斗之王 EX2 | SNKPLAYMORE | GBA |
| 2位 | 街霸2X 复活 | CAPCOM | GBA |
| 3位 | 龙珠Z 舞空斗剧 | BANDAI | GBA |

游戏品质

# GAME REVIEW
## 掌机游戏铁板阵

| 作品 | BLEACH DS 驰骋苍天的命运 | 好奇的乔治 |
|---|---|---|
| | | |
| | 机种：NDS | 机种：GBA |
| | 版本：日版 | 版本：美版 |
| | 厂商：SEGA | 厂商：NAMCO |
| | 类型：FTG | 类型：ACT |
| | 发售日：2006.01.26 | 发售日：2006.02.01 |
| 批评家 | | |
| 翔武 | 根据人气动漫改编的乱斗游戏。本作优点是人物众多，模式也比较丰富。缺点是角色发动超杀的时候会出现特写，这可是乱斗游戏的大忌，十分影响游戏的流畅性，游戏中会有一些拖慢现象，人物出招动作帧数不足，看起来十分别扭。 | 一款手感还算不错的游戏，玩家需要操纵乔治这只灵巧的猴子来闯关。游戏的设定十分简单，乔治不能攻击敌人，只能躲避。游戏中攀墙等动作做的还算不错，特别是配合上奔跑，增加了游戏的流畅度，但是游戏的难度较低是一个缺点。 |
| 岚枫 | 当年“财宝”在MD上制作的《魔强统一战》给我们留下了很深的印象。虽然从各方面上看本作的素质都在《魔》之上，但就口碑而言却永远无法达到前者的地位。本作有诸多可圈可点之处，但一款没有足够平衡度和流畅度的格斗游戏是无法满足玩家要求的。 | 作为GBA晚期的一款作品，本作并没有带给大家太多的惊喜，本作虽然在画面的表现上和操作感上都有不俗的表现。但在同类型游戏繁多的GBA平台却并没有多少竞争力。平庸的创意自然只会带来惨淡的销量和市场反响，看来GBA的确是走到头了。 |
|  雪人 | 发售之前厂商说本作的素质会超过《魔强统一战》，但是从游戏的打击感和必杀技的方面来看，本作确实是不适合作成乱斗游戏，而且游戏的平衡性也有待提高。在游戏中加入了大量真人语音，必杀技果然还是喊出来更有气势啊。 | 从游戏简单幼稚的人物设定上，我们可以确定本作应该是一款相对低龄向的作品。游戏的画面还算说得过去，只是在场景变换较快时会让人觉得有些眼花。游戏的关卡设定还是比较巧妙的，足够玩家用心去研究一下了，不过本作难度确实不高。 |



很多杂志都大幅度减少GBA的踪影，希望PG可以增加一些GBA游戏的篇幅。（金亦明）
男，17岁，上海市黄埔区河南南路1001弄18号502室，200011，QQ：360862654

## 光速蒙面侠21 恶魔之力

机种：NDS

版本：日版

厂商：任天堂

类型：SPG

发售日：2006.02.02

好久不见这种战略体育游戏了，本作是根据同名动漫改编的。游戏的画面非常不错，发挥了NDS的3D机能。但是在游戏中除了触笔外基本用不上其他按键，这样过于依赖触笔，过于体现触摸功能使在一些方面很麻烦，特别是人物的行走。

对于没有接触过原作的玩家来说，常常不知道干什么好，而且没有地图这一点深感无法理解，从教学楼里走出去的话要找上半天，为什么不给一张地图说明楼梯和大门的位置呢？至于橄榄球运动，大多数玩家接触很少，玩起来也不如网球足球等熟悉。

这是一款以橄榄球为题材的RPG游戏，游戏中既有剧情路线，也可以直接开始棒球比赛。棒球比赛采用战术加手动的模式，玩家事先制定战术，然后在进攻或防守时可以采用手动控制。对于喜欢这种类型的玩家来说，游戏本作应该入手试试。

## 拉吧！泡泡龙

机种：NDS

版本：日版

厂商：TAITO

类型：PUZ

发售日：2006.02.02

厂商自称本作是《泡泡龙》系列新玩法的体现，这种像拉弹弓一样拉泡泡打出去的玩法确实是首例，但是不得不说这个所谓的新玩法比起原来麻烦了不少。对于这种需要较高精确度的游戏来说，触摸屏的准确度还是不够，可以说厂商打错算盘了。

《泡泡龙》一直都非常受女性玩家欢迎，厂商当然不会放过掌机这块最为合适的游戏平台，在NDS主机上推出《泡泡龙》系列也是情理之中的事情。游戏的玩法与系列其它作品基本没什么区别，只是多了可以用触笔控制球的放射方向的功能而已。

《泡泡龙》出现在双屏的掌机上让人有点无法适应了，越过屏幕来瞄准发射难免有偏差，按键操作方式中取消了LR键微调，就更难把握方向，用触笔的话是玩不好的。不过《泡泡龙》惯有的通关后得到开启隐藏要素的密码在本作中仍然保留着。

## 右脑达人 爽解！

机种：NDS

版本：日版

厂商：NAMCO

类型：ETC

发售日：2006.02.09

锻炼大脑的游戏现在是十分流行，从《脑锻炼》得到好评后各厂商也开始把注意力都放到这种类型的游戏上。本作是一个考验注意力、集中力的游戏，从而达到锻炼右脑的目的，其中就包括“大家来找碴”这个很受大家欢迎的游戏。

《大家来找碴》的掌机版，也许当初DS主机在硬件设计上就考虑到了这一点。如今休闲类游戏占了很大的比重，这种游戏不需要太炫耀的机能，只要有好的创意就行。DS在硬件设计上先天优势非常好的体现了这一点，游戏乐趣十足让人欲罢不能。

借着《脑锻炼》系列的东风，本作的发售丝毫不会让人觉得意外。本作是专门用来锻炼右脑的，所以游戏中主要是让玩家针对一些图案来进行判断。游戏的整体风格有些类似《大家来找碴》。这个游戏是玩家自我锻炼和消磨时间的好选择。

## 巧克力犬的商店

机种：NDS

版本：日版

厂商：TDK

类型：SLG

发售日：2006.02.09

在《富蛋的商店街》创造出惊人的销量时，这股风也渐渐刮了起来，本作正好是顺应了这股风气。游戏中玩家要购买食材来制作蛋糕，然后开店销售。画面水平和GBA没有区别，双屏利用上也不是很好。游戏的风格清新可爱，很适合女生来玩。

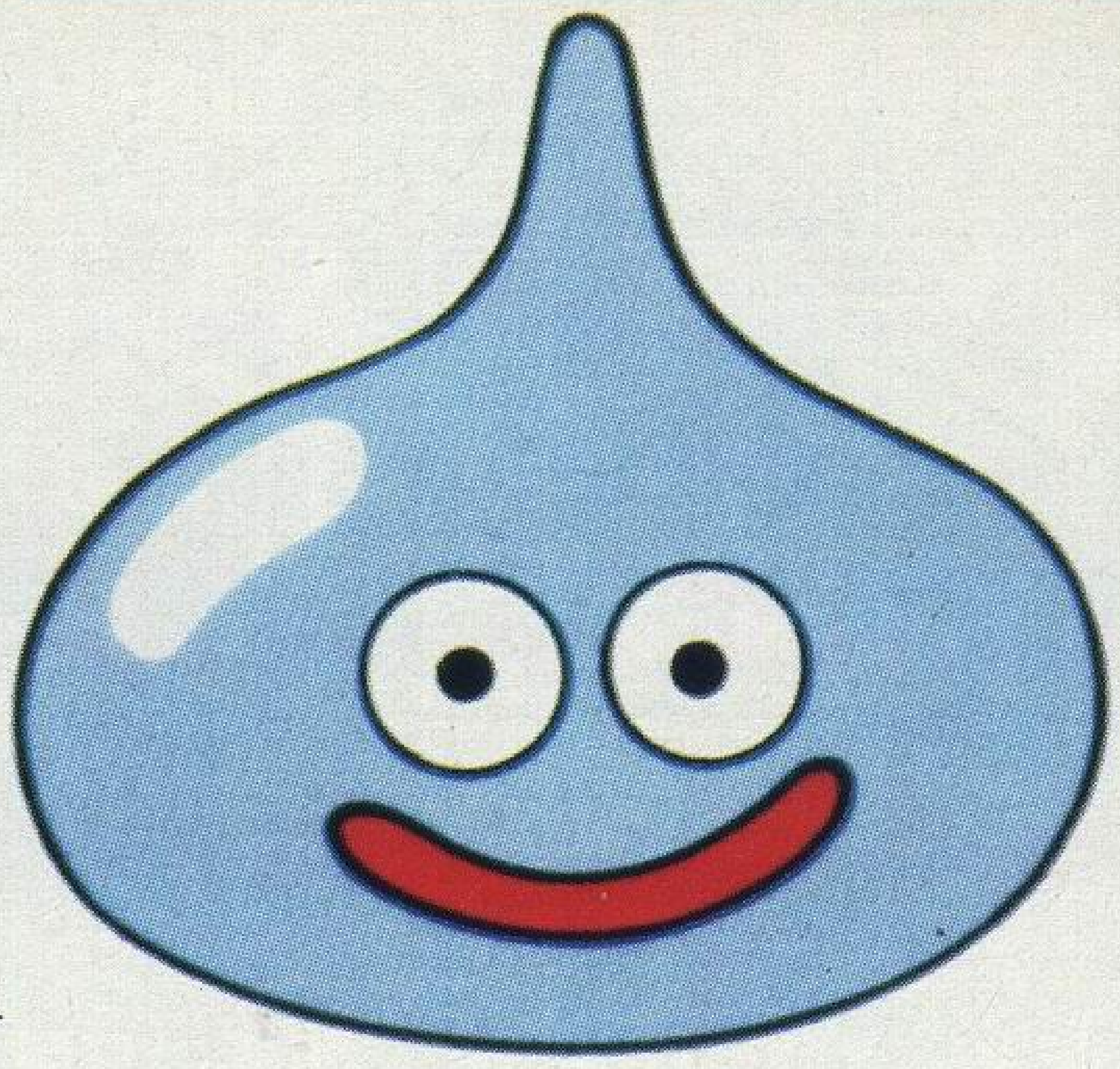
巧克力狗是日本范围内较受欢迎的虚拟形象，在游戏中的巧克力狗经营着各种商店，玩家所经营的是点心店，要通过各种途径收集制作糕点的配方，制作出最受大家欢迎的糕点，在三年一度的比赛中获得优胜。由于语言问题，并不适合国内玩家。

本作是一款面对低年龄玩家的迷你游戏集合性作品。玩家要指挥小狗来经营一家小餐馆，通过多达53种的游戏和事件来不断增加餐馆中的点心品种。游戏支持联机交换，在短期内无法收集齐100种点心的玩家可以通过这个功能来实现愿望。

新的一年来临了，希望所有喜欢游戏的人在新的一年能玩到更多好的游戏。（梁健添）
男，18岁，广东省佛山市，528100

一个水滴也能给你带来特别的欢乐……

# 元气史莱姆 冲击的尾巴团



☐ SQUARE · ENIX ☐ A · RPG ☐ 2003.11.14
☐ 4800日元 ☐ 1－4人用 ☐ 卡带 ☐全年龄推荐

相信玩游戏机的人应该都知道日本的国民游戏《DQ》吧？（什么？你不知道！看在你是个菜鸟的份上我就先停下这只本来想踢到你屁股上的脚丫子！《DQ》就是《勇者斗恶龙》。）就算你不知道《DQ》，可你一定应该知道史莱姆吧？（如果你再不知道的话，我可不想继续做一个忍者了！）作为《DQ》系列的招牌级怪物，史莱姆凭借着它纯净水滴状的外形、大到让所有大眼美少女全都黯然失色的双眸和憨态可鞠神态直逼星爷的笑容成为了无数玩家的梦中情……哦，应该是心中偶像。

虽然很早就在一些美版游戏中出演过龙套角色，但是史莱姆的形象真正被广大亚洲尤其是我

国玩家所熟悉还是从《DQ》开始。从这个系列开始，史莱姆确立了自己国民RPG一号龙套的江湖地位。通过几十年的积累，它已经不是当年的吴下阿蒙了，小小的配角已经不能满足它的需要，它等待着一个属于自己的舞台。

俗话说的好，是疖子总要出头的。在兢兢业业当了二十多年的配角之后，史莱姆终于迎来了属于它的空间。2003年11月14日，这是一个值得所有史莱姆FANS铭记的日子，在这一天，随着GBA版《元气史莱姆 冲击的尾巴团》的发售，万年龙套史莱姆终于翻身成为了主角。

平静的史莱姆村落忽然受到了尾巴团的袭击，大部分村民都被尾巴团给抓走了。侥幸躲过这一劫难的主角需要发挥自己的能量，从敌人手中救出自己的好乡亲，并且解开整个事件的真相。游戏的故事剧情比较简单，通常成年人很难对这种剧情设定提起兴趣。不过，鉴于GBA当时还是主攻少年儿童市场以及任天堂的低龄理念，本作剧情的简单也是不难理解的。毕竟，花费大量的精力为一款主要以动作为卖点的卡通化游戏设计深邃的剧情是一件很不商业的事情。所以，喜欢《FF》那种拥有电影般剧情的游戏的玩家，请离本作远一点。

虽然没有吸引眼球的剧情做卖点，但是本作在其他方面的表现都足以弥补这个小小的缺陷。游戏精髓可以用一个“撞”字来概括，这是因为在这款动作游戏中，主角史莱姆的主要攻击方式就是拉长自己的身体来撞击敌人和道具。别

## ●史莱姆的来历

1931年，著名的恐怖小说家Lovercraft的小说《在疯狂的山脉中》中出现了一种叫做Shoggoths的人工生物，这种生物的最大特征就是像史莱姆一样没有固定形状。从这以后，这种类似现代史莱姆的异质生命体就成为科幻作品的常见题材。1953年，Joseph Payne Brennan发表了一部叫做《史莱姆（Slime）》的短篇小说，不定型生物史莱姆就这样诞生了。

## ●史莱姆是什么？

史莱姆（Slime），即黏怪。其词原指污泥和动物分泌出的黏液，形状像一滩烂泥又只能蠕动前进的低等怪物。不过，黏怪只是史莱姆的雏形而已，到现在为止，没有一个确切的定义能告诉我们史莱姆的物理成分，我们甚至无法确定它是单细胞生物还是多细胞生物。有人说它是液体金属、熔岩那样的无机物，从这种意义上来说，史莱姆可以说是超越了地球上生物概念的超生物。

小看这个简单的冲撞，用好了可以事半功倍，几下子就能解决一大批敌人;用不好的话，打不着敌人倒也罢了,万一掉进陷阱里那可就真是够惨了。除了冲撞之外，史莱姆还能学会一些其他技能，不过这些技能都是辅助性和帮助冲撞技能升级的，所以要想在游戏的过程中勇往直前，那还真的需要一些弹珠台的功底。大巧若拙，这句话用来形容冲撞在本作中的状况真的是很合适。

与主角的技能相比，游戏的关卡设定和敌人的攻击手段可就要花哨多了。本作中的关卡是随着故事的进程逐一出现的。玩家需要不断和村子中被救回来的乡亲们交谈，通过从它们那里得到的情报来使关卡出现在大地图上。这个设定使得关卡的出现并没有什么固定顺序，所以关卡的复杂程度并不是越来越难的，有些后出现的关卡反而简单。一般来说，这些关卡的构造不是非常复杂，玩家只要利用好地图系统是不会迷路的，不过，其中游戏关卡还是能够考验一下玩家的，例如铺铁轨就要检验一下玩家的脑力，而火山关卡熔岩地面和尾巴岛钉板转轮则要玩家展现一下高超的操作技巧。也许有的玩家觉得这些关卡的地形设定还不是很难，那么敌人丰富的攻击手段应该会让这些玩家感到高兴。游戏中的怪物都有一套自己的绝招，有的凭借头上长角横冲直撞，有的皮糙肉厚还可以使用能横扫多半个版面的陀螺转，还有的见到东西就往主角身上扔，当这样一群家伙聚集在一个狭小的空间里，要想不费血通关那可真的需要相当高的技术水平了。相比之下，游戏中的BOSS反而不是很难对付，毕竟单挑要好过被群殴不是?

除了游戏的主要进程之外，游戏中还有不少很耐玩的小游戏和小任务，当玩家救回了一些特定同伴之后，在村子里和他们交谈就可以进行小游戏，这些游戏既可以帮助玩家得到一些奖金，还可以帮助玩家锻炼自己的身手。其中的激情冲浪和史莱姆足球都是可以让玩家百玩不腻的，大家可以好好体会一下。当玩家招安了四眼尾巴团成员后，可以通过它来不断建设被破坏了的村庄，看着通过自己努力得来的鸟语花香的家园，那种成就感还真不是能用语言形容的。

GBA版《元气史莱姆》制作阵容相当强大，《DQ》系列生父堀井雄二担任监修、鸟山明担任角色设计、音乐也是《DQ》系列的杉山浩一负责。在这些达人的努力下，游戏的整体风格非常清新，不管是主角、同伴，还是杂兵、BOSS，都是造型可爱、趣味十足，再加上简单明快的音乐，使得玩家即使是在紧张游戏的过程中也能感到一丝轻松。这款完全以史莱姆的人气为卖点游戏已经取得了将近50万的销量，对于初挑大梁的史莱姆来说已经是一个相当不错的成绩。通过本作，史莱姆游戏的风格也出现雏形，现在，它的新作已经在NDS上现身了，相信史莱姆的未来之路一定会有星光相伴。

文责/雪人

## ●史莱姆家族族谱

史莱姆系:《DQ》系列中史莱姆的基本形状，也就是我们最熟悉的水滴状史莱姆。其成员主要有史莱姆、黑色史莱姆、金属史莱姆等，一般分为红蓝两色，红色较强。

贝壳史莱姆系:拥有贝壳护体的水系史莱姆,由于背着个厚厚的壳，移动速度非常缓慢，主要依靠螺壳防身保命。其成员主要有海洋史莱姆、贝壳史莱姆等，一般为绿色。

史莱姆王系:头戴王冠的史莱姆，是史莱姆家族中的强者。它们通常具有高度的智慧，可以使用高级元素力量与威力强大的怪物抗衡。其成员主要有史莱姆王、金属王等，

骑士史莱姆:这些史莱姆的身上通常会骑着一个顶盔灌甲的骑士，据说这些骑士并非是驯养史莱姆的神秘种族，而是由史莱姆身体的一部分拟态而成。其成员主要有骑士史莱姆、金属骑士等，

魔法史莱姆系:这类史莱姆通常被认为是与水母之类的生物结合而产生的，因为它们长有水母那样的触手。它们通常会使用回复魔法，可惜基本没有什么攻击力量，只是作为大部队中的随从。其成员主要有荷伊米史莱姆、贝荷伊米史莱姆、贝荷马史莱姆等，

# サクラ大戦 1&2

Sakura Wars

**自从1996年9月27日发售以来，《樱花大战》就成为了无数游戏玩家的最爱。现在，系列的起点作品《樱花大战》1、2在PSP上复活了。**

| PSP | SEGA | 2006.03.09 |
|---|---|---|
| | AVG | 1人用/5040日元 |
| 樱花大战 | | 12岁以上推荐 |

## 庆祝《樱花大战》诞生十周年！

### 1张UMD收录两作

以太正时代的帝都为舞台，描写帝国华击团与恶势力的战斗的第一作及其续作登陆PSP，两作收录在一张UMD上。

樱花大战

←大神一郎到花组赴任，他将为守卫帝都的和平而努力奋斗。

→帝国华击团的花组迎来了两名新组员，她们将和大家一起展开对抗黑鬼会的行动。

樱花大战2 望君珍重

### 全面活用PSP的性能

PSP是一台非常适合播放音乐及动画的硬件产品，游戏的制作者门非常灵活地利用了这一点，将精美的动画场景和华丽的必杀技全部制作成了特写画面。另外，在游戏的音效方面，制作者们也加入了原创的部分，相信这些能给老玩家们带来一些新鲜的感觉。

### 为你呈现大魄力的精美画面

↑虽然增加了一些原创的画面，但是这些并没有与游戏的整体风格产生不协调。另外，游戏还搭载了通信机能和战斗中断模式。

### 丰富多彩的迷你游戏

游戏中还收录了很多的迷你游戏，这也可以说是本作的一大特色。在“帝剧最长的一天”中，玩家可以自由的进行游戏。

↑→游戏中将会出现红蓝的花牌游戏等一些让玩家们玩的开心的迷你游戏，当然，要看清楚规则哦！

### 游戏中总共收录了17种迷你游戏

# 绚烂的樱花将在PSP上再次飞舞

## 可以与花组里每个队员交流的冒险模式

这个模式的目的是让玩家可以和帝国华击团·花组的成员们进行对话交流，从而获得队员们对队长的信赖。获得的信赖将作为信赖度被累积起来，并且在战斗模式中影响队员的战斗能力。与队员交谈时的LIPS选项结果将会影响获得信赖度的多少。

→在规定的时间里选择分支的LIPS，为玩家准备了不同类型的分支。

### 让人心里七上八下的LIPS

←信赖度的变化不仅仅可以从声音上判断，还可以从画面上观察。

←在冒险模式中，玩家在帝国剧场中行走，可以触发各种不同的事件。

→在2代中的通讯器也出现了，用它可以和远处的队员谈话。

## 守护和平打击邪恶的战斗模式

在战斗模式中，队员们将乘坐灵子甲胄”光武“来与恶势力斗争。战斗采用回合制，开始的时候会向玩家提示胜利的条件。冲进敌人的阵营，痛快地展开攻击吧！

↑按着队员们的顺序在菜单中选择她们的行动方式。

### 华丽的合体攻击！

**本作凭借着以北欧神话为基础构建的世界观、人的死亡和神的存在等内容厚重的剧情设计获得了不少好评，如今，这款RPG终于在PSP上复活了。本作强化了未能在PS版上表现出来的故事性，同时也增加了一些与续作相关联的剧情要素，这些都给这款复刻型作品增加了新的活力。因此，我们不能仅仅把本作看成单纯的移植作品，而是应该把它当作一款在系列游戏中拥有独特地位的作品。**

游戏的画面已经调整为16：9，而PSP的强劲机能和超大画面则为玩家展现了游戏中精彩的画面。

游戏中的剧情比较容易理解，为了让游戏更加具有电影化的感觉，游戏中还特别追加了精彩的CG动画。在这些动画中还融入了能够联接下一作剧情的内容。

## 异样风情的神作再度复活!!

游戏的开始，是一个少女的死亡。在一个寂寥的小山村里，有一个靠贩卖孩子为生的女人。这天，一个少女和一个少年从她那里逃跑了。二人从黑暗难行的山路上逃跑到一片铃兰草原上，还在为逃离魔掌而高兴的少女发现自己中了铃兰草的毒。虽然少女就要死了，但是对她而言，与其像以前那样痛苦地活着，还不如像现在这样快乐地死去。与少女一起出逃的少年早就深深地爱上了少女，看着永远沉睡在自己臂弯中的少女，少年发出了绝望的惨叫，这叫声在草原上久久回响着……

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル -レナス-

VALKYRIE PROFILE®
LENNETH

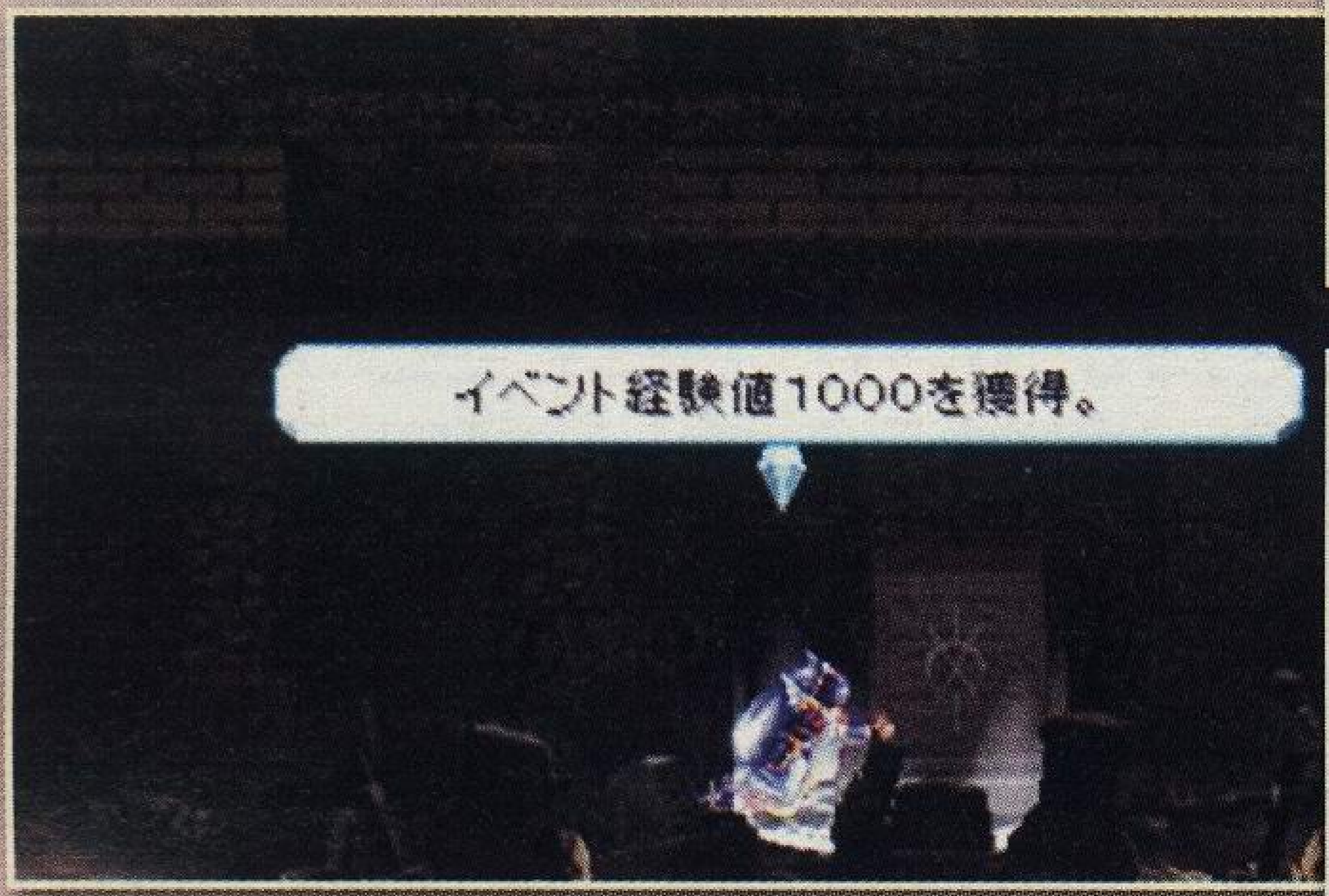
| | | |
|---|---|---|
| PSP | SQUARE · ENIX | 2006.03.02 |
| | A · RPG　1人用/4800日元 | |
| 北欧战神传 | 推荐年龄未定 | |

# 迷宫

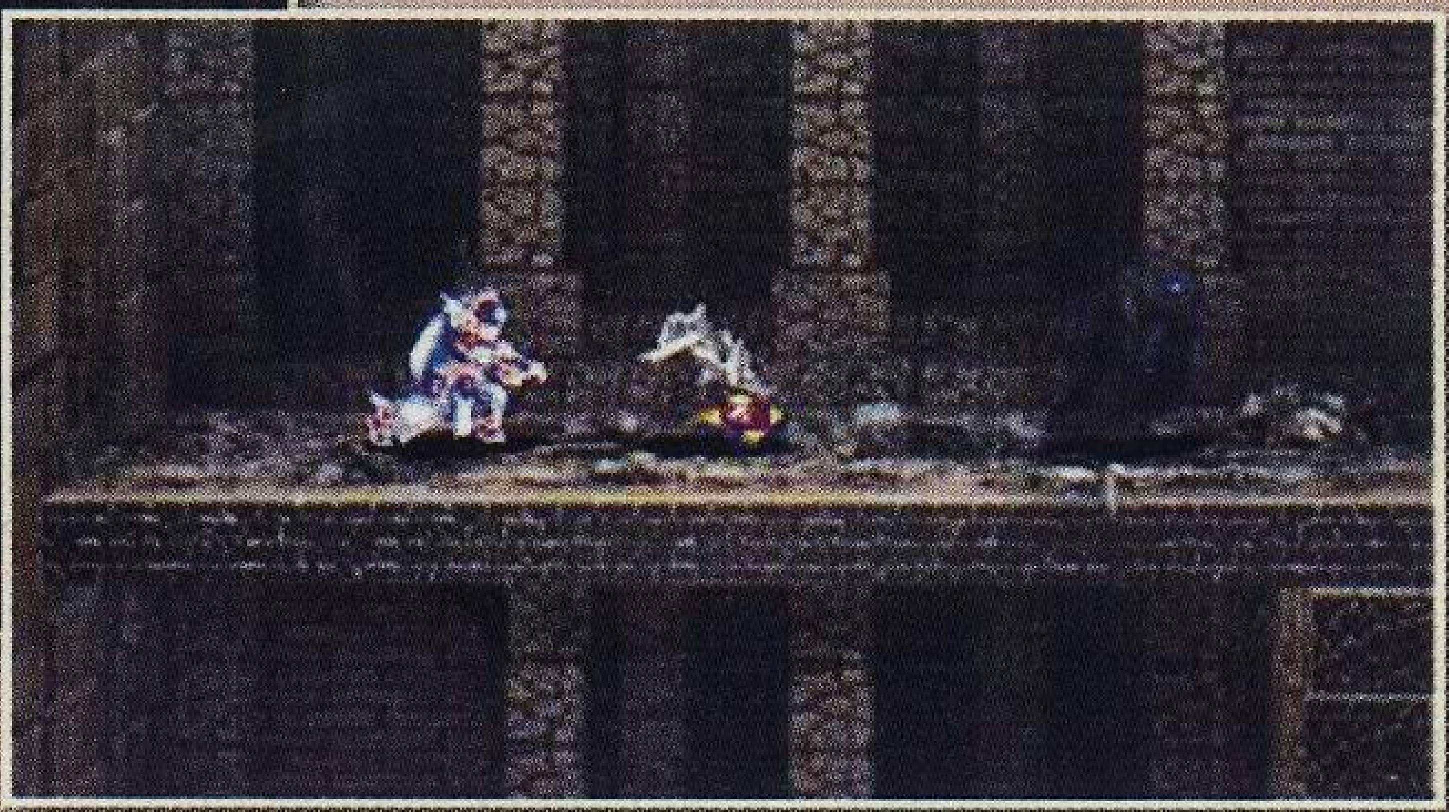
↑玩家可以通过挥动宝剑来操作一些开关，或者是破坏一些制定的东西。

↓此类游戏中必然会有宝箱出现，不过要小心，有的宝箱里还隐藏着你意想不到的东西。

→根据玩家按键时间的长短来决定主角的弹跳高度，在某些场景中，玩家还可以边突袭边跳跃的前进。




↑玩家可以通过推拉一些特定的物品来达到一定的目的。



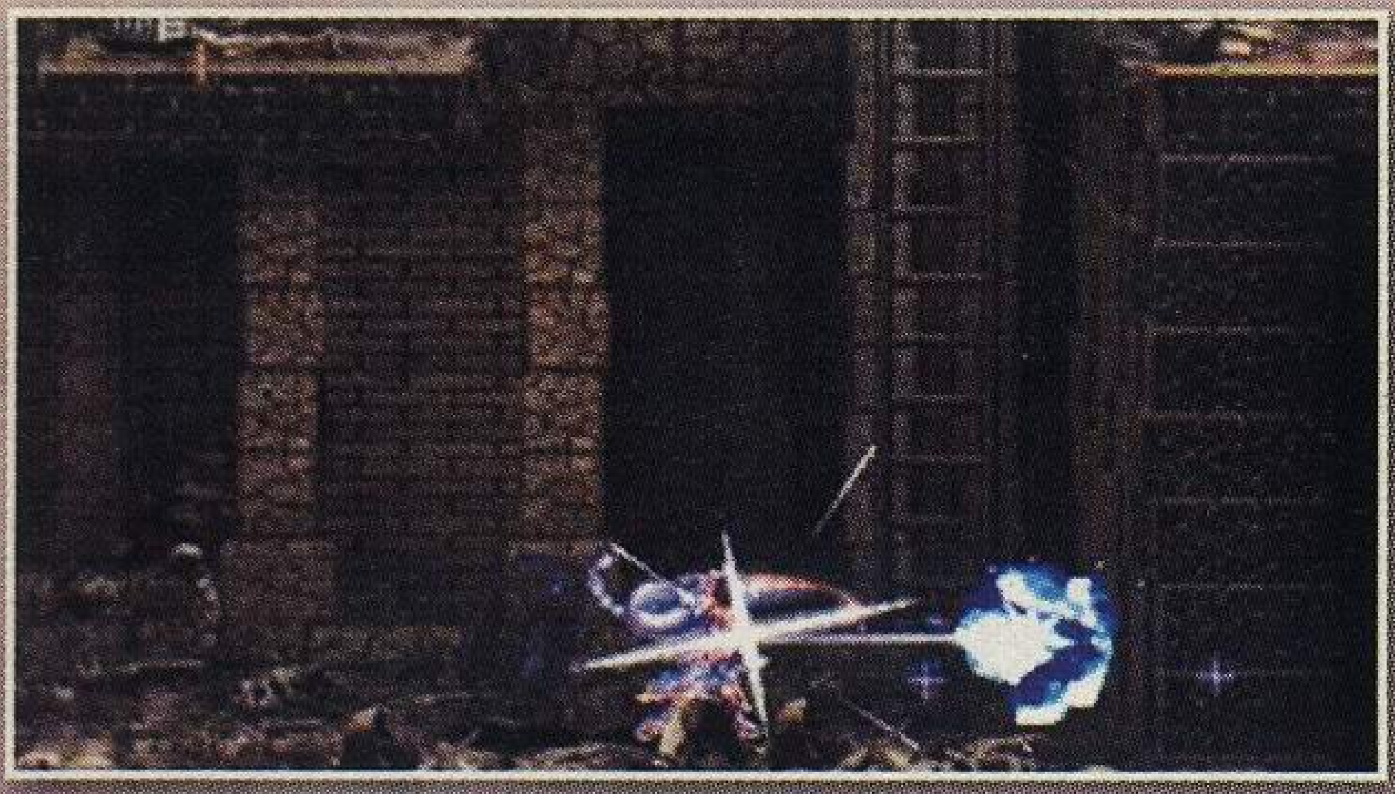
←玩家可以把举在头上的东西向前方扔过去。

# 晶石的使用

↑当被冻住的敌人体形比较小的时候，玩家可以像携带冰块那样携带它。既可以把它扔到很远的地方，也可以带着它四处活动。

←向着敌人攻击晶石，可以在一定的时间里将敌人冻住。

→可以移动被冰冻住的敌人，当需要一个立足点，或被冰冻的敌人挡住去路时，我们就可以按着需要来处理它们。



→两次攻击晶石的话，它就会变成一块大冰块。不过，如果不小心打多了，晶石会碎裂的！

→用剑切割冰块，可以得到冰块的碎片，这些碎片同样可以帮助我们。如果把几块碎片重叠起来，那么就可以到达更高的地方。

# メガミの笑壺（えつぼ）

中国有相声，日本有漫才。漫才通常是两人一对来表演，分为呆子（捧哏）和吐槽（逗哏）两个角色。本作就是一款以漫才为主题的游戏。玩家在游戏中要扮演一对漫才演员中的一员，要通过自己的表演带给大家欢乐。当然，玩家的任务还不仅仅就是这么简单，还有更深层的故事等待着我们探索！

| PSP | ERTAIN | 2006.03.30 |
|---|---|---|
| | SLG | 1人用/3990日元 |
| 女神的笑容 | | 全年龄推荐 |

## 投身于搞笑的世界中去吧!!

在这款以搞笑世界为题材的SLG游戏中，玩家将要扮演青年漫才组合”空手蜘蛛“中的逗哏演员——万条一机，并且要在众多的观众们面前进行表演。要想获得成功，玩家就必须要利用各种不同的逗哏技巧来让观众们陷入暴笑的旋涡之中。通过各种无厘头的故事来让不同口味的观众们体验漫才的魅力吧！

### 可以体验漫才生活的SLG！

↑针对自己的捧哏搭档爽快地施展逗哏技巧吧！

←多为观众们讲述一些能让他们不假思索就开怀大笑的段子！

### 发挥漫才中逗哏的能力 用漫才来封印妖怪！

为了给老艺人救场而仓促上台的万条和卷村因为没有准备，说了一堆冷笑话，结果使得名叫“海克瓦罗”的妖怪复活了。他们在梦中见到了“笑神”，在他的指引下，两人踏上了封印妖怪的旅程。他们要访问5个祠堂，在那里向天神展示漫才的魅力，面对那些比较严肃的游人，他们能够成功吗？

**万条一机**

→漫才组合“空手蜘蛛”的逗哏，和朋友卷村一起闯荡。

**卷村千岁**

←万条中学时期的朋友，与万条一起组建漫才组合。性格原本柔弱，但是接触了漫才后性格发生了变化。

# 掌握好时机使用两种逗哏技术

## 随着剧情的不断深入 漫才的同伴 也会一一出现！

根据主人公使用的逗哏手段的不同，画面上方的满足点数也会不断的变化。当玩家抖落了全部的包袱后，如果获得的点数达到“笑容点数”的话就算通关。在一个 舞台上可以使用的逗哏技术是有次数限制的，所以要用心选择包袱。

在表演漫才的过程中，和主角演对手戏的捧哏演员会不断变换，由于他们各自的捧哏技术不同，玩家在游戏时要因人而异，合理地使用逗哏技术。逗哏技术有两种，一种是普通的逗哏技术，可以逐渐地提升观众的兴奋度；另一种则是猛地在观众面前抖落“包袱”，并且使出具有必杀效果的动作逗哏，争取在观众中获得大暴笑的理想效果！

## 满足了观光者就可以通关！

↑在故事流程中，还会随着剧情出现漫才演员。
→如果能让观众狂笑不止的话，就能够获得大量满足点数。

## 普通逗哏技巧
### 要掌握好说话的节奏

在漫才的表演过程中，玩家要时刻注意对方的表情、台词和语言气氛。要通过读解现场气氛来了解观众们希望看到什么样的段子，然后在选择最合适的逗哏手法来让观众们发出爽朗的笑声。

### 根据出现的搞笑标志来发动逗哏技术

↑找好节奏，来插入对方的捧哏之中，出色的配合，是成功所不可欠缺的。

↑玩家可以根据游戏中的提示来作出不同的选择，能否成功就看这一回了！

## 动作逗哏技巧
### 用逗哏术来让观众发笑！

漫才表演的重点——以迷你游戏形式进行的“动作逗哏”也在本作中登场了。如果可以成功地使用出动作逗哏术的话，那么就能够一下子提升现场观众们的精神状态和兴奋度。

### 规则非常简单！

游戏中出现的全部动作逗哏术的规则都是非常简单的，因此玩家可以比较轻松的使用。动作逗哏术在说段子之外也可以使用，但是在什么时间来发动这个技术，就需要玩家事先想好才行。在游戏开始之前，电脑会告诉大家逗哏技术的规矩和使用方法，大家在挑战之前可一定要记清楚才行哦！

| PSP | SOE | 2006.3.14 |
| --- | --- | --- |
| | ARPG | 1-4人/价格未定 |
| 无名传说 勇士守则 | | 对应无线网络 |

作为05年发售的游戏《无名传说 刀锋兄弟会》的续作，完全重新制作的《勇士守则》再次与玩家见面。拥有全新的角色造型和剧本设定的本作，借助PSP强大的机能将使用最新的3D引擎，为大家营造更加逼真的游戏环境。玩家可以通过PSP的无线网络功能与世界各地的玩家共同游戏。

## 故事背景

在《勇士守则》的世界里，拥有一块混沌与受压迫的领域，因为被拥有强大力量的军阀所控制，在那里充斥着各种陌生而又让人恐惧的怪物，他们不断地虐杀和奴役着那里的人们。

在这块神奇的土地上生活一个身材矮小的古老民族，越来越多的族人惨死和失踪，使得长老们开始怀疑这可能是个邪恶的灭族计划，他们开始为自己的生存担忧起来。不堪俘虏和屠杀命运的矮人族们拿起了手中了武器，开始秘密组织起反抗的运动，仅仅为了那久违的和平与自由。

## 游戏的卖点

### 全面进化的战斗系统

玩家将在本作中体验到一款全新动作RPG的魅力，丰富的角色动作，数量众多的特殊技能以及爽快的砍杀和鞭打的感觉让人过目难忘。

### 增强的3D引擎

角色的造型、动作逼真流畅，广阔的场景以及优秀的光源效果无不显示出PSP机能的强大。除此之外游戏还支持MP3功能（具体不明，可能是类似于《GTA》中可自由更换BGM的系统）。

### 全新的可使用角色和故事情节

操纵五名特点各异的角色进行战斗，使每名玩家都能找到适合自己的角色。而游戏出色的画面和音效让人似乎在亲身演绎一场震撼的电影。

### 全新的在线多人游戏模式

支持二人协力在游戏的世界中共同冒险或者最多四人的玩家与玩家之间的大乱斗。

■高速率的聊天信息传输系统。

■便利的游戏大厅以及竞技场在线游戏模式。

# 怪兽敌人

**在游戏中将会出现超过40种造型各异的敌人角色，可千万不要小瞧它们哦，本作中敌人的AI还是很高的。**

厂商为玩家准备了五种特点各异的职业，每个职业除了正常的人形状态外，还有与其对应的兽化状态。具体的操作方法和变身条件现在还未获知，只有等游戏发售后才能得到答案。

雇佣兵

侦察者

活泼、可爱以及老谋深算的她是一个多面手，因为拥有娇小的身材以及敏捷的动作经常可以将敌人玩弄于股掌之间。手持两把匕首，身背一把巨大弓弩的她在战场可能并不那么显眼，但她会让所有忽视她的敌人都感到胆寒和恐惧，她的实力绝不能小视。

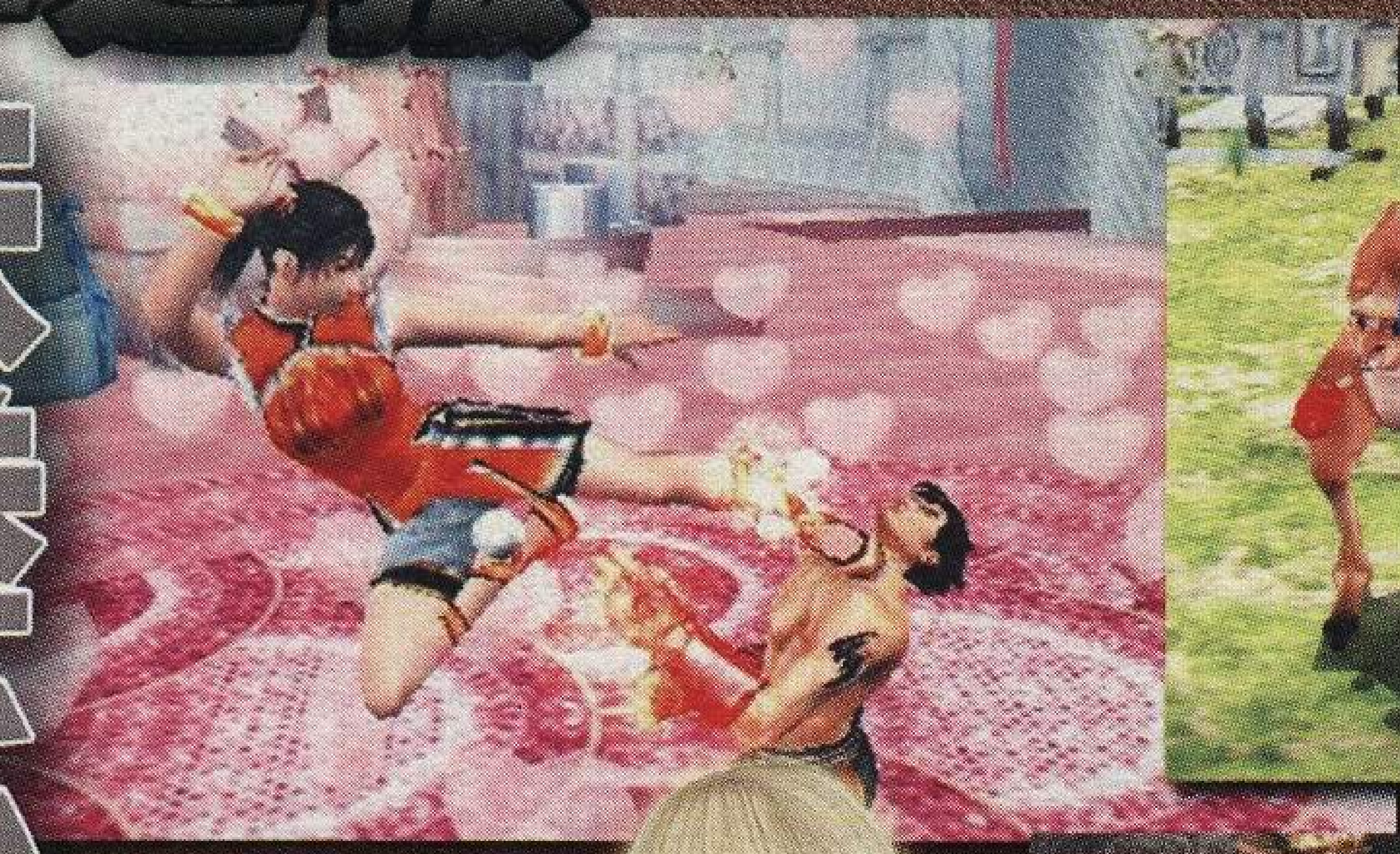
盗贼

门徒

作为反战一族，他们并没有非常强健的体魄，但聪明的头脑却很大程度的弥补了这个不足。一直以来门徒经常被国家强迫应征到军队中服役。而如今当有敌人威胁到自己的子民时，他们会毫不犹豫的站出来，运用矮人族祖先的神秘力量战斗到底。

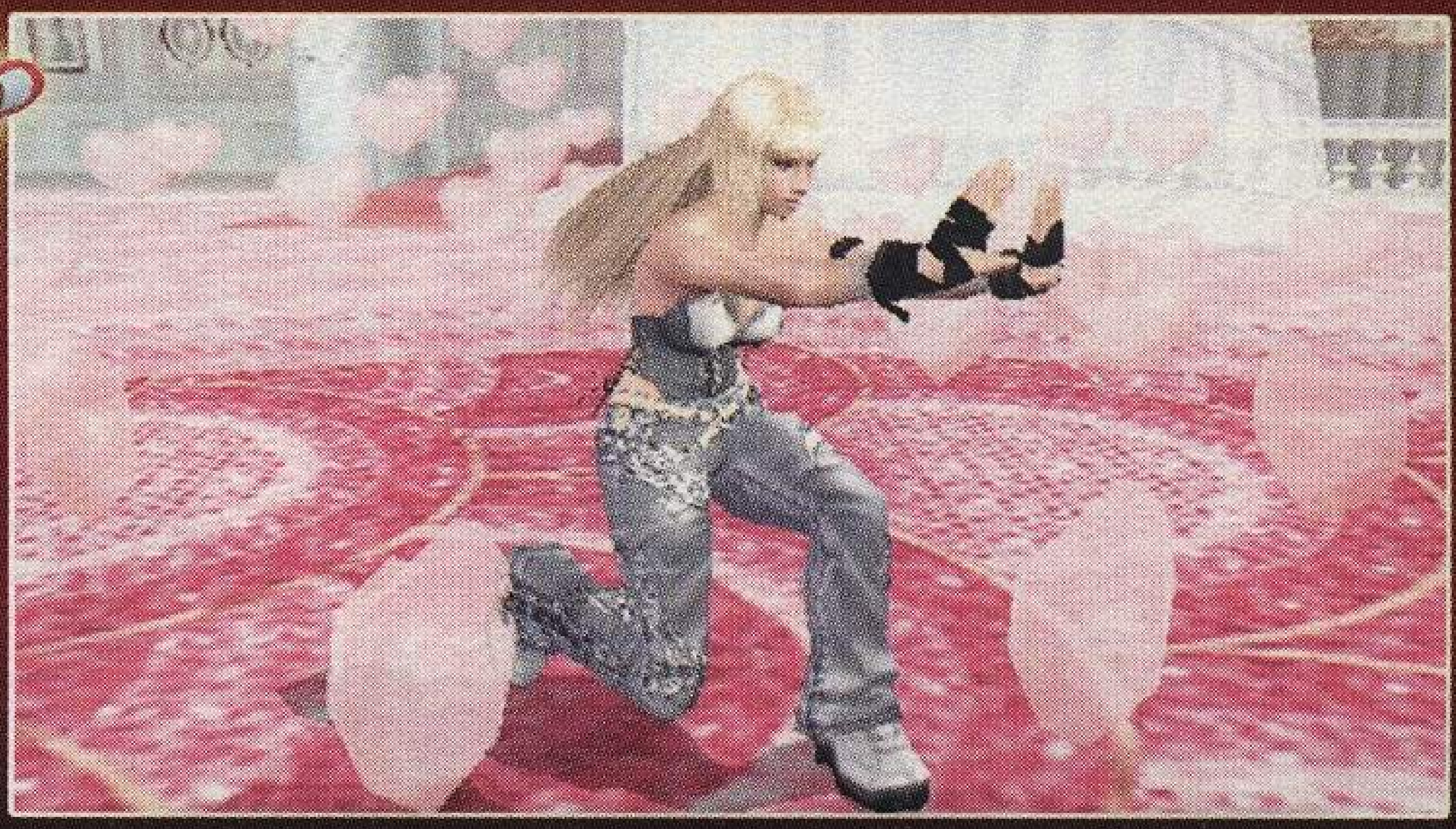
守卫

# 铁拳系列最新作隆重登陆PSP!!



NAMCO公司的《铁拳》系列一直深受玩家好评，现在，该系列的最新作《铁拳5 DARK RESURRECTION》终于确定将于2006年夏天登陆掌机新贵PSP。

《铁拳5》已经推出过街机版和家用机版，这两作都得到了不少格斗游戏玩家的好评。本作可以说是《铁拳5》的加强版，它以五代为基础，进行了一些改进，增加了莉莉和多拉古诺夫等新人物，而游戏的世界观也得到了强化，另外还增加了服装模式中的物品。



## LILI

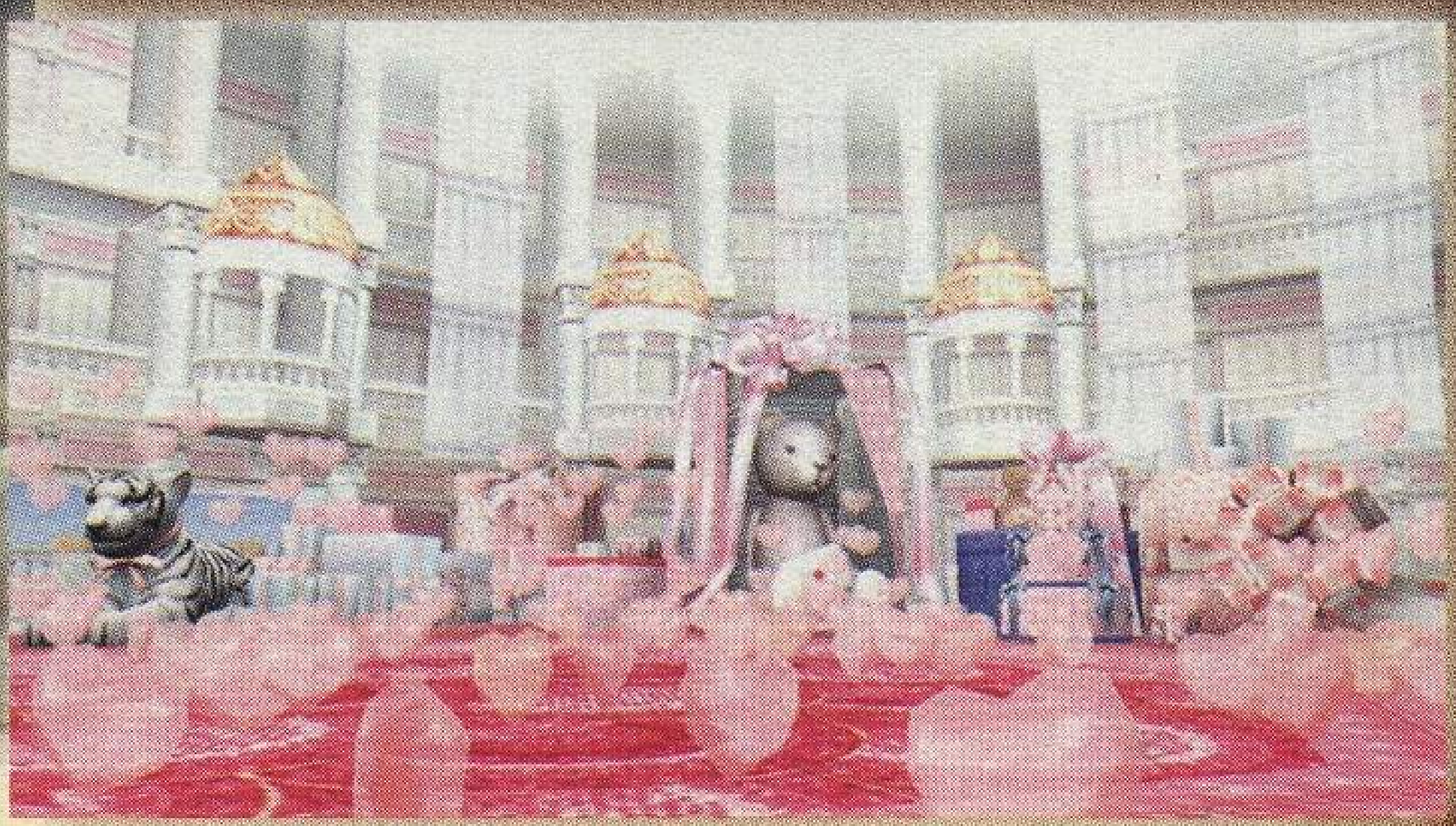
**格斗类型：街头格斗术**
**国籍：摩纳哥**

LILI是居住在摩纳哥的石油王的女儿。4年前曾经有一个四人犯罪小组企图绑架她，她打倒了其中的一人，体会到了格斗的快感。无法抑止自己格斗欲望的LILI以旅游为借口乘坐自己家的飞机赶往海外来参加街头格斗。有一天，她从一个对手身上得到了一张格斗大会的入场券。这次大会是由三岛财团组织的，而父亲一向不喜欢这个财团，如果能搞定这个财团的话，那么无疑能帮助父亲。于是，LILI决定参加这场大会。

铁拳 TEKKEN® DARK RESURRECTION

| PSP | NAMCO | 2006年夏 |
|---|---|---|
| | FTG | 1-2人/价格未定 |
| 铁拳DARK RESURRECTION | | 推荐年龄不明 |

# 新人的表现值得期待！



在被针叶森林覆盖着的幅员辽阔的极寒之地，一场旨在资源开发的地质调查正在进行着。在调查过程中，从永久冻土下面发掘出了一个异形物体。军队派出紧急特种部队完全封锁了现场，将这个未知物体秘密地送往研究所。一个月以后，军队司令部收到了关于未知物体的调查报告，并将一项机密任务交给了一个参与挖掘作战的人。这个男人名叫多拉古诺夫，隶属军队特种部队，曾经多次在战场上展示了他的恐怖力量。因为他拥有压倒性的战斗能力，所以被人们称为“白色死神”。接受了命令的多拉古诺夫立刻静静的踏上了自己的旅程，他的目的地就是——日本。

**出色的画面不输给家用机！**

↑出色的画面带给掌机玩家新的震撼！

## DRAGUNOV

**格斗类型：军人格斗术**

**国籍：俄罗斯**

戏中收录了多种模式，其中除了包括街机模式、时间模式等之外，还增加了PSP版特有的新模式以及迷你游戏，相信这些丰富多彩的游戏模式一定会让玩家体会到更多乐趣。《铁拳5》中深受好评的人物换装系统也将在本作登场，在这个模式下，玩家不但可以给游戏角色换上自己喜欢的装饰品，还可以创造属于自己的原创角色。有了这个系统，玩家就可以自行创造不同于街机版的原创人物。随着游戏的进程，玩家可以获得奖金，使用这些奖金就可以获得自己想要的道具了。另外，本作还可以通过PSP主机的无限联机功能来实现玩家之间的对战。

## RAVEN

神秘的忍术修行者，被国际间谍机关评为最优秀最冷酷的间谍。

## 豹王

继承了王者之魂的蒙面战士，拥有一般人难以想象的力量。

## 风间飞鸟

修行风间流古武术的少女，为了给被人打败的父亲报仇而参加大赛。

## 铁甲王

浑身都有铁甲保护的神秘战士，目前还没有人了解他的情况。

## JACK-5

拥有爱心的重机兵参加大赛是为了检验自己新装备的真实能量。

## 吉光

以拯救世界穷人为己任的侠盗首领，为了给手下报仇而参加大赛。

## 冯威

自幼跟随拳法达人修行，在中国拳法上拥有不凡造诣的武术家。

## 凌晓雨

为了能够乘坐时间机器去拯救三岛家，她依然决定参加这次的大赛。

## BRYAN FURY

拥有永久机械身体的BRYAN参加此次大赛的目的就是要检验自己的身体。

## 花郎

以风间仁为对手的空手道战士，为了获得自由之翼而参加比赛。

## 风间仁

为了防止自己被体内的恶魔之血控制而不断寻找元凶的格斗家。

## 三岛平八

凭借超人的生命力活下来的平八不容许任何人染指他的财团。

## 三岛一八

继承了恶魔之血的男人又回来了，他将在大赛上报复这个世界。

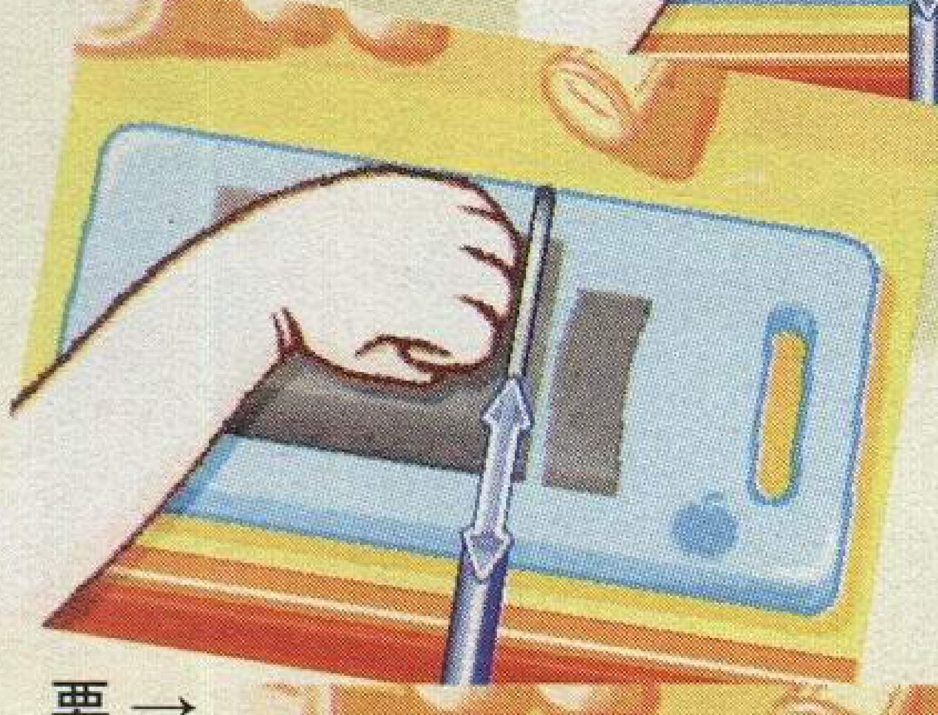
# クッキングママ

DS的这款《厨师妈妈》是让孩子们可以“与妈妈一起做饭”的游戏，根据菜谱处理食材，使用平底锅烹调，最后使用触笔进行装盘摆放，完成每一道菜的成就感一定别有趣味。除了根据既有菜谱进行烹饪外，还能组合新的料理创作出新的菜谱。本作中的烹饪每一步以小游戏的形式出现，其中囊括了各种刀工方法，用触笔还可以做出烧、烤、炒等动作。玩家在这个游戏中可以了解到各种各样的烹饪知识，父母和孩子们一起玩游戏，甚至能唤起孩子们对烹饪的兴趣，因此本作还能作为亲子间的交流工具。

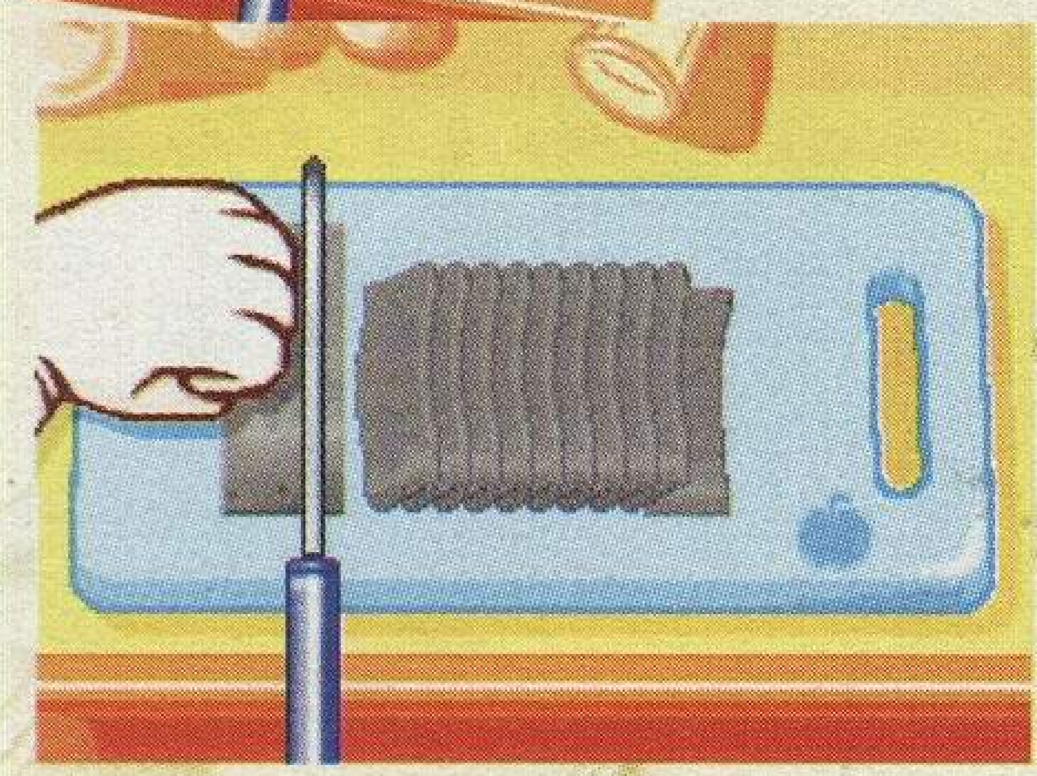
| NDS | TAITO | 2006.03.23 |
|---|---|---|
| | ETC　人数未定/5040日元 | |
| 厨师妈妈 | 对应触笔 | |

## 孩子们跟妈妈一起进行烹饪吧

进行烹调之前要花上不少时间来做食材的准备，根据需要把食材切成段、块、条、片、丁、丝等形状，刀工方面要注意的是要切得均匀整齐，食材大小厚薄不一可能会导致烹调时有的生有的熟，有的还会被烧焦。

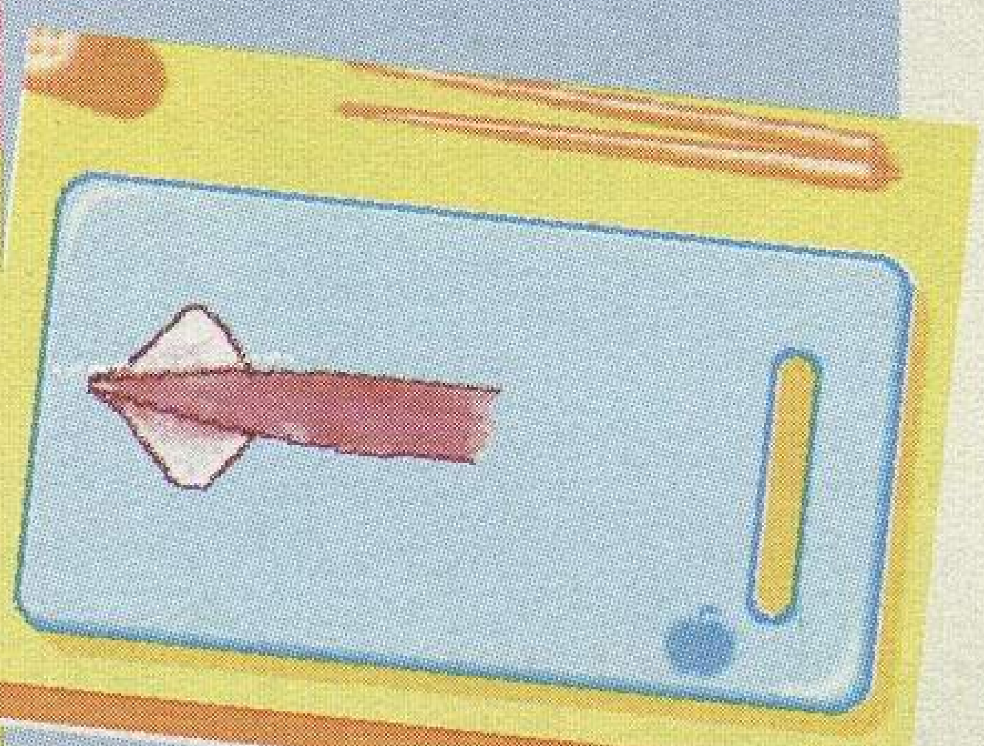


←用触笔点住需要下刀的位置来回拉动。

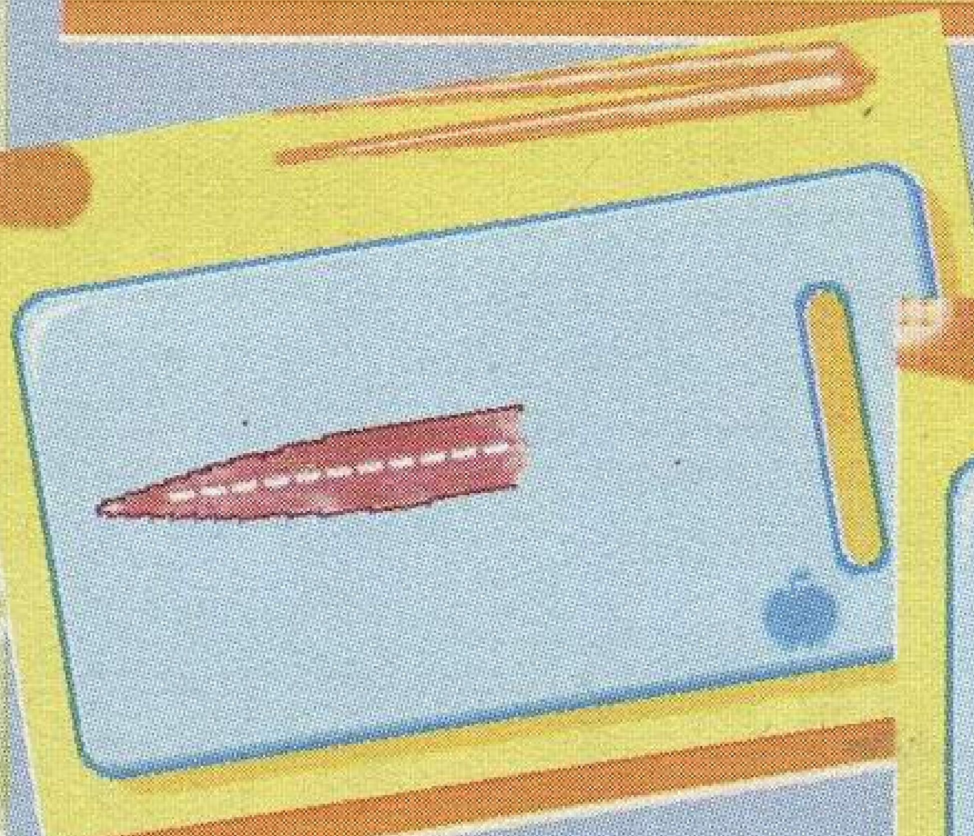


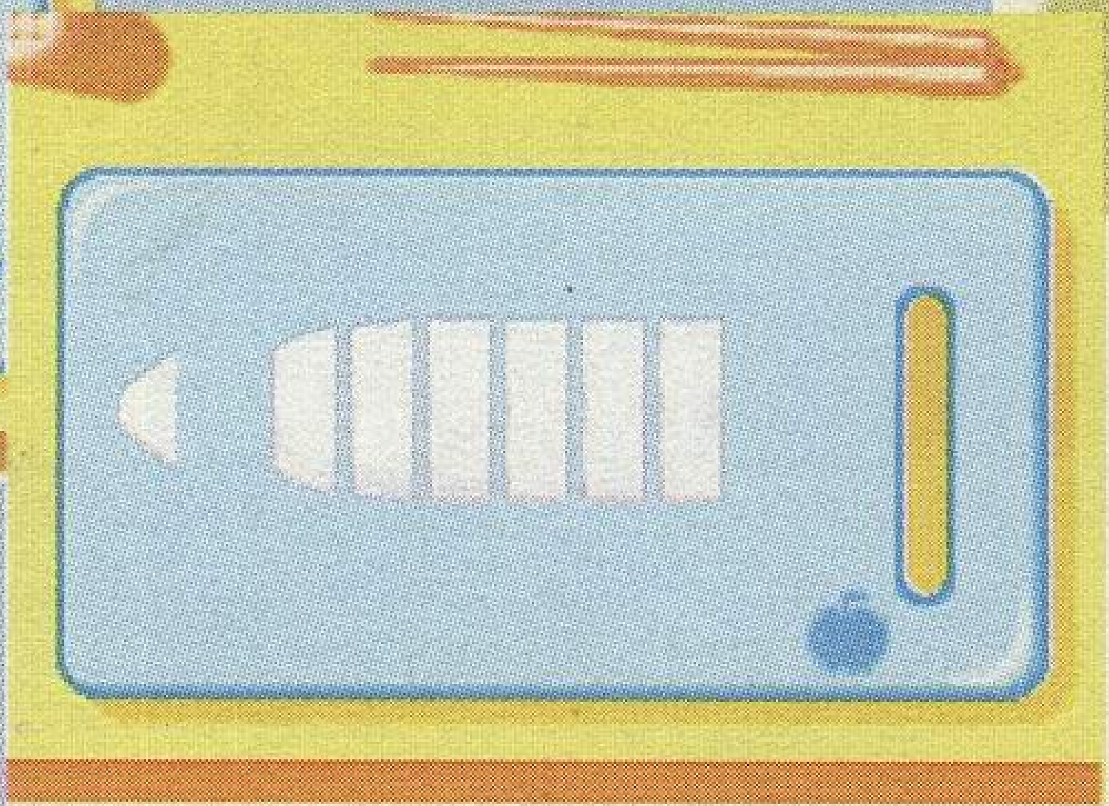
→实际生活中切菜的时候也要像这样防止手被切伤。

处理乌贼的步骤更为繁琐一些，不过妈妈会进行详细的指导。首先把头部和触手部分一刀切断，触手部分不用，然后切掉头部两边的翼状体，接着沿轴线方向把头部剖开，最后切成等宽的条，这样就完成了。



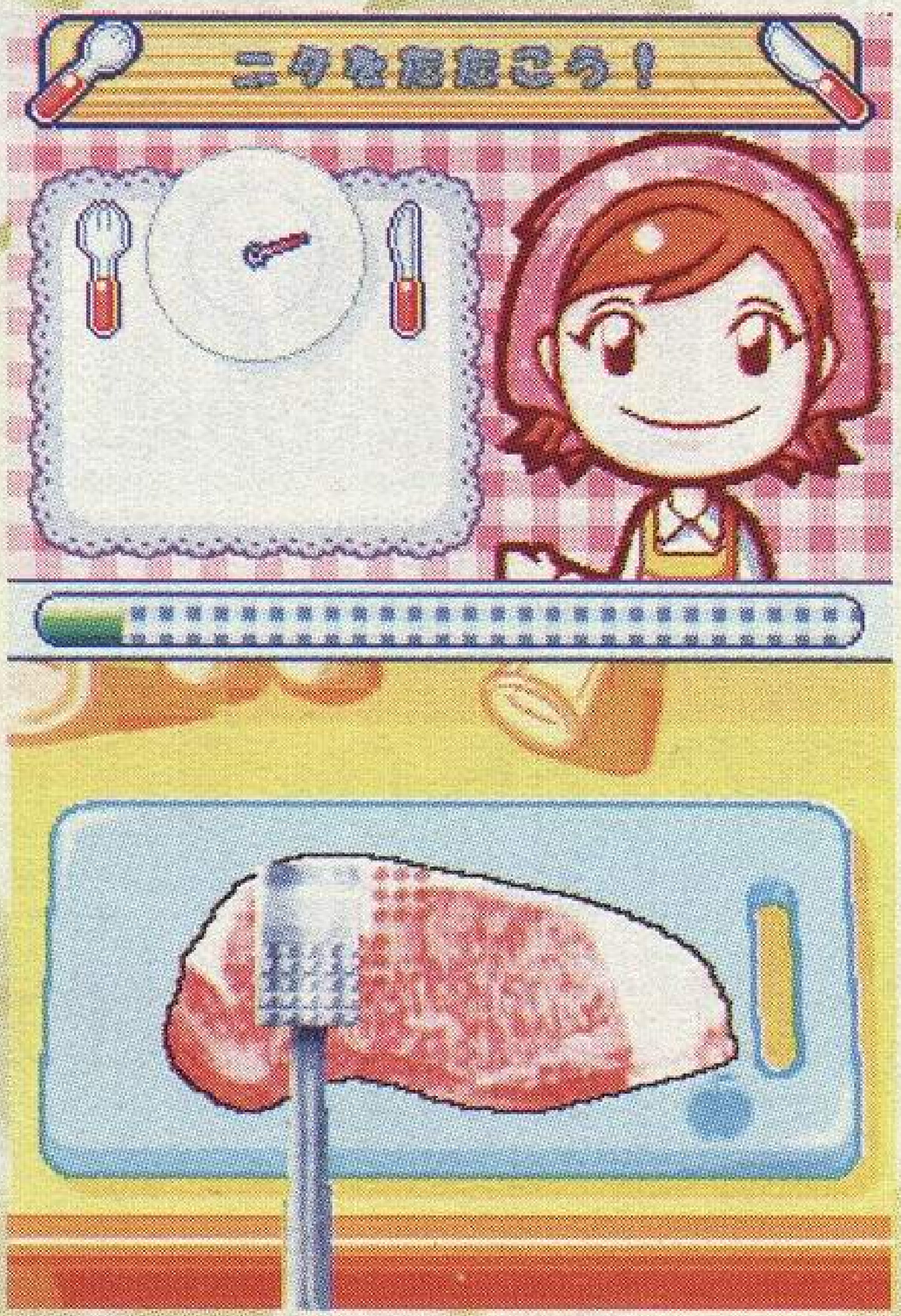
↑游戏中切乌贼不会觉得一手腥滑，挺好的吧?

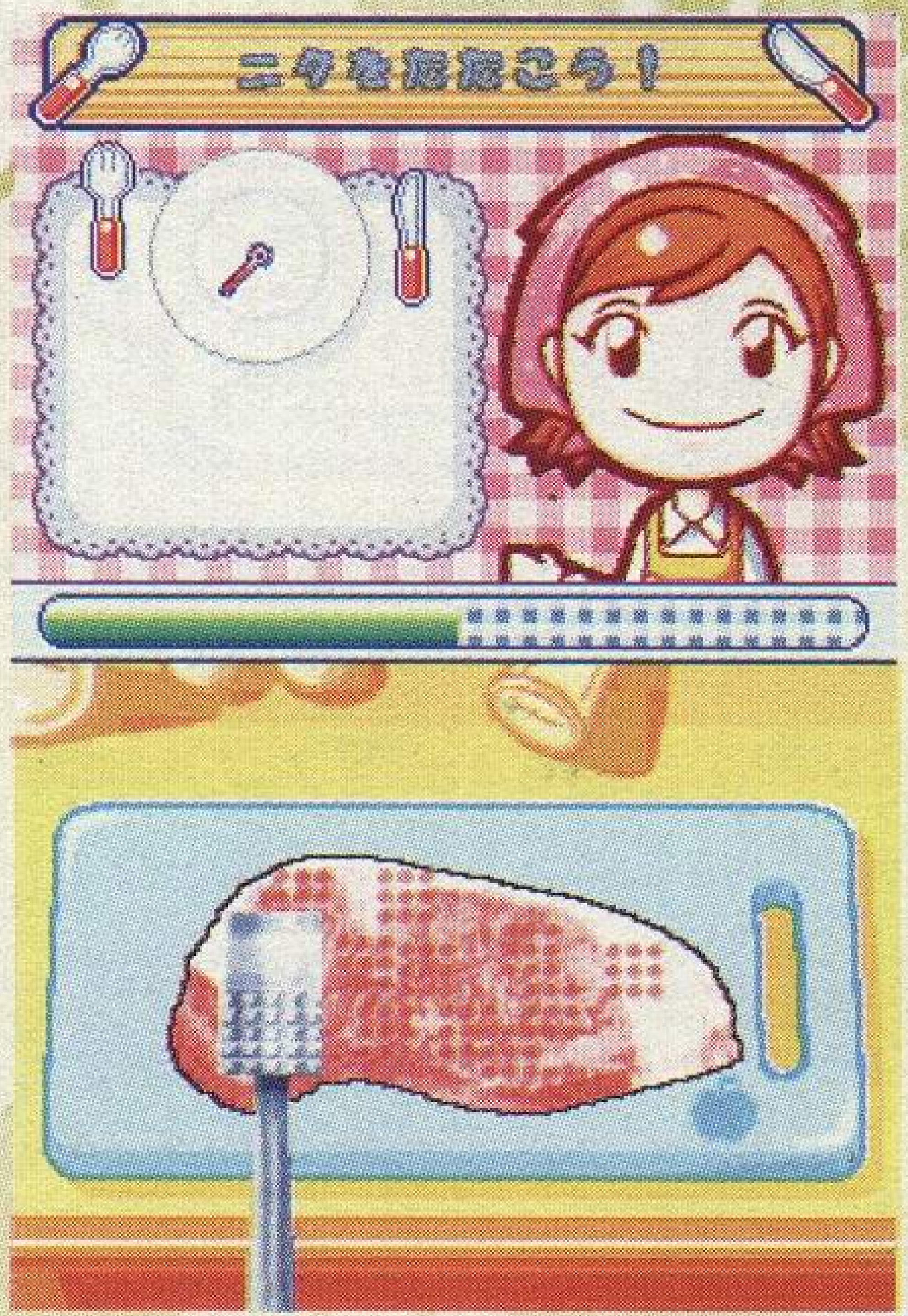




→刀花等更进一步的加工以后可能会用到。

炸肉排之前，要把里脊肉切成比较厚的一大片，然后进行敲打，经过敲打后的肉比较疏松，厚度会稍微变薄。一般下锅之前要进行短时间腌制，敲打后的肉容易腌制入味，也更容易均匀炸透。




→一般用菜刀的刀背或者圆形玻璃瓶的瓶身来敲打肉排，不过游戏里用的是专用工具。

进行油炸最重要的一点是保持合适的油温，温度过高的话会把食材炸得焦黑，焦黑的食物中含有对人体有害的物质，只能丢弃掉重新做了。开火热锅，在平底锅里倒入适量的油，等到油温升高后放入肉排，注意控制火力，时常翻面，让两面均匀受热。一般来说炸到肉排呈现金黄色的时候，就可以准备起锅了，我们还可以在肉排上打上一个生鸡蛋。

→鸡蛋是靠肉排的热量来加热，如果想要做的更熟一点就多加热一会儿吧。

←跟肉排一起装盘的是西兰花、西红柿等事先处理好的食材，口感清淡而营养丰富。

所有食材都烹饪完毕之后，就可以进行装盘摆放的工作了，色彩搭配鲜艳的菜在视觉上非常吸引人，让人食欲大开，别忘记要荤素搭配得当，均匀摄取营养哦！

# TALES OF THE TEMPEST

## 被赶出故乡的少年少女 在遭受灾厄的世界中踏上旅途

| NDS | NAMCO | 2006年 |
|---|---|---|
| | RPG | 人数未定/价格未定 |
| 暴风传说 | | 对应无线通信 |

充满幻想风格和融入丰富动作要素的战斗方式，大受欢迎的RPG名作传说系列最新作即将登场，本作是传说系列在NDS平台上的第一部作品，由于双屏和触摸屏等机能的加入，新的作品会为众多玩家描绘出焕然一新的传说的世界。本次介绍的是作为故事中心的男女主角以及背景故事介绍，让玩家们了解到他们居住在怎样的世界中，他们又为什么要开始旅行。本作标题中的tempest（暴风）含有“天灾”的意思，那么在凯乌斯和露比亚的旅程中，前方会有怎样的人和事等待着他们呢?

### 为双亲复仇的少女
### 露比亚・纳特维克

与凯乌斯青梅竹马的少女，在导致凯乌斯被赶出村子的事件中，她的双亲惨遭杀害，为了复仇露比亚与凯乌斯一起离开村子开始旅行。

### 寻找父亲的少年
### 凯乌斯・库欧鲁斯

与养父一起居住在边境小村中的凯乌斯，由于某起事件被赶出了村子，离开之际从养父口中得知了关于自己双亲的消息，凯乌斯为了弄清自己出生的秘密而踏上旅途。

### 3D描绘的场景

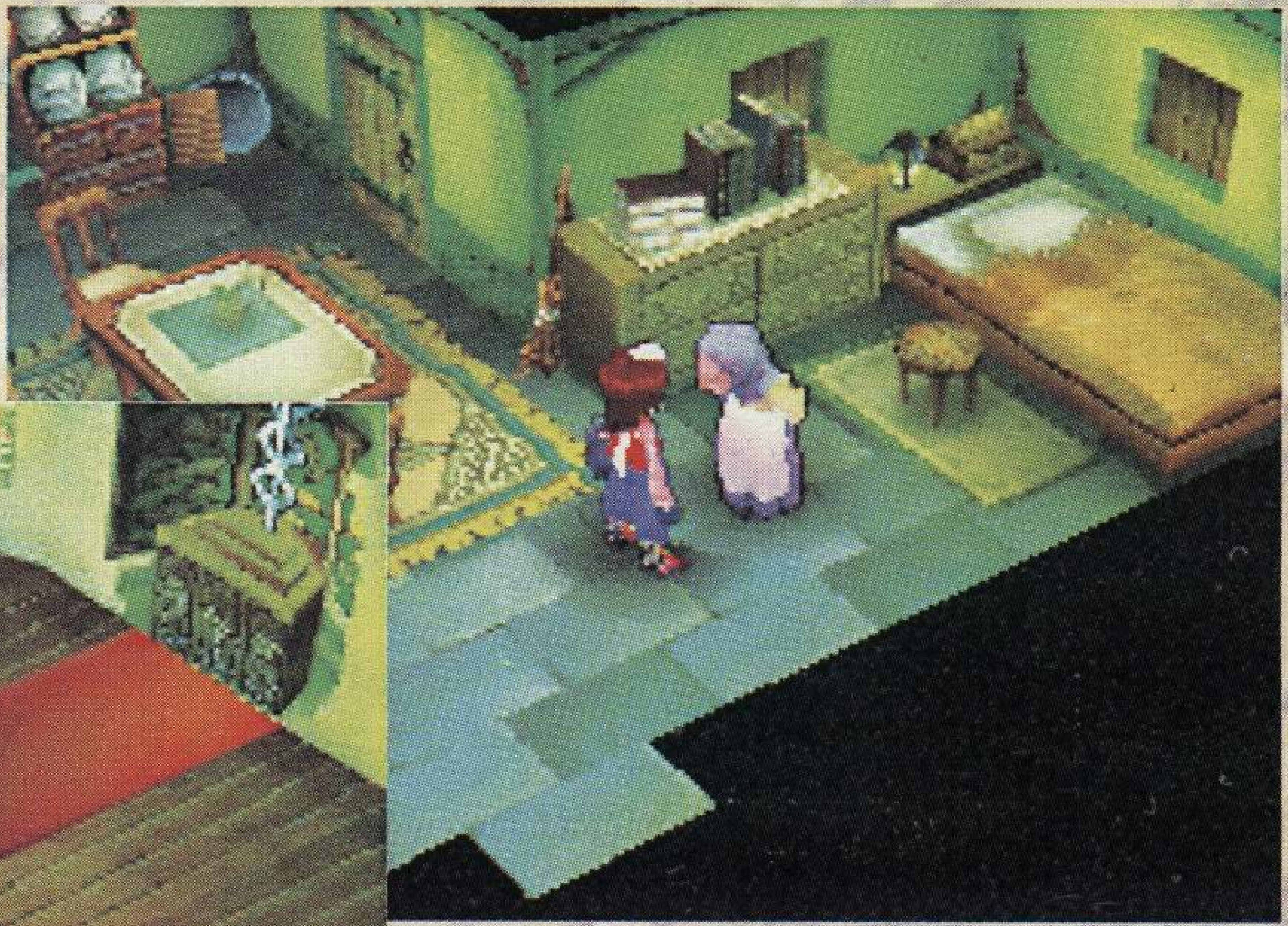
↑本作的人物和背景等画面全都使用3D来表现，进行调查或对话时自动切换近景。

# BACK GROUND STORY

本作故事发生在奥雷拉大陆，在遥远的过去，这片大陆被能变身为野兽的“里坎茨”族统治着，他们拥有强健的体魄和高度发达的智慧，建设出繁荣的社会并独自进化着。然而有一股势力解放了被封印的技术，利用其杀害了大量里坎茨族，这起事件把大陆的势力分为两大部分，引起了被称为“兽人战争”的骚乱。事件的结果是里坎茨族的数量急剧减少，大陆的支配权渐渐转移向人类手中，人类决定把“破坏世界的里坎茨族”斩尽杀绝。通常情况下与人类外形差别不大的里坎茨族一旦变身后，就能发挥出恐怖的力量，深深惧怕这一点的国王命令教会和骑士团继续迫害里坎茨族。由于告密制度的颁布，这种情况愈演愈烈，甚至让人们形成了发现里坎茨族后就立即通报的常识。

## 凯乌斯生活着的小村

→本作的剧情从一个边境的小村子开始，虽然地处边境，但是村子里还有这种规模的教堂。



## 原本宁静的小村遭受了怎样的灾厄?

←被赶出了生活的小村，少年和少女从此踏上旅程。

## 随着时间流逝产生昼夜交替

不管在地图上还是在城镇中，随着时间的流逝，游戏中也会产生昼夜交替的变化，相应的氛围也会不同，这些变化都会体现在游戏的3D画面中。此外，白天和晚上在城镇中能遇到的NPC不同，而在地图上遇到的敌人也不同。游戏中的各种事件，是不是有一些在特定时间才能发生呢?

### 白天的街道

←被温暖的日光照耀，白天的街道让人感觉温暖而悠然。

### 夜晚的街道

→日落之后人们纷纷回家，街道被透出的灯火照亮。

# 怪盗ルソー 変装アドベンチャー

| NDS | NAMCO | 2006年 |
|---|---|---|
| | AVG | 1人/价格未定 |
| 怪盗路索 | | 对应触笔 |

## 变身!怪盗路索大活跃!

↑下屏幕右上角的相机图标出现后可以选择进行拍照。

本作的主角海藤流想是一个性格活泼的小学生，不过他可不是普通的小学生，而是20年前引退的怪盗假面人的孙子。由于同班的女孩子赛奈被卷入了绑架事件，流想以“怪盗路索”的身份独自开始进行调查……

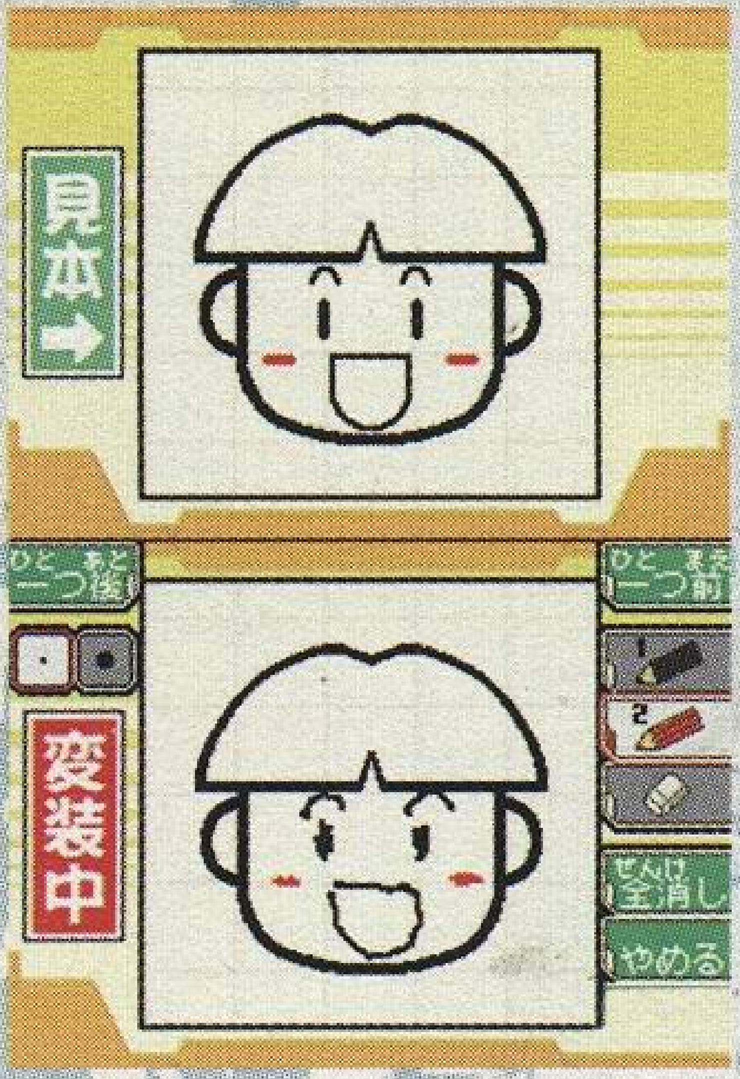
↑游戏中最有趣的设定是变身系统，屏幕右上角出现换装图标时就开始变身吧!

## 百变千面由你亲手打造!

↑储备数量丰富的照片是非常有必要的。

←把偶尔路过公园的母子中那个小孩子的照片拍下来，照他的样子来进行换装。

↓照着照片上的样子画出自己换装后的脸。





↓绘画完成后，就能变身成小孩子的样子，除了变身之外，怪盗路索还拥有非常齐全的各种装备哦!

# 别人对换装的评价

身为怪盗自然是跟警方对立的，每一次的行动地点往往有很严密的警力配置，想要巧妙地骗过警方，就全靠玩家自己的换装技术了。例如假扮成警员大摇大摆跟着别人进去是不错的选择，但是如果变身后拥有一张奇怪的脸，就不免会被人品头论足。

→换装后的样子与对象非常相似得到A评价。

↑有一点差别的话被人说长相奇特……

↓如果变成这样就实在惨不忍睹了。

# 技术拙劣会被拆穿

换装结果不仅影响得到的评价，如果技术拙劣的话，还有被身边的人拆穿的危险。游戏中有“怀疑度”的设定，当数值比较高的时候就会被怀疑，产生怀疑的人可能会对怪盗提出一些问题，不幸答错的话怀疑度会继续上升，达到100的话就被拆穿了。

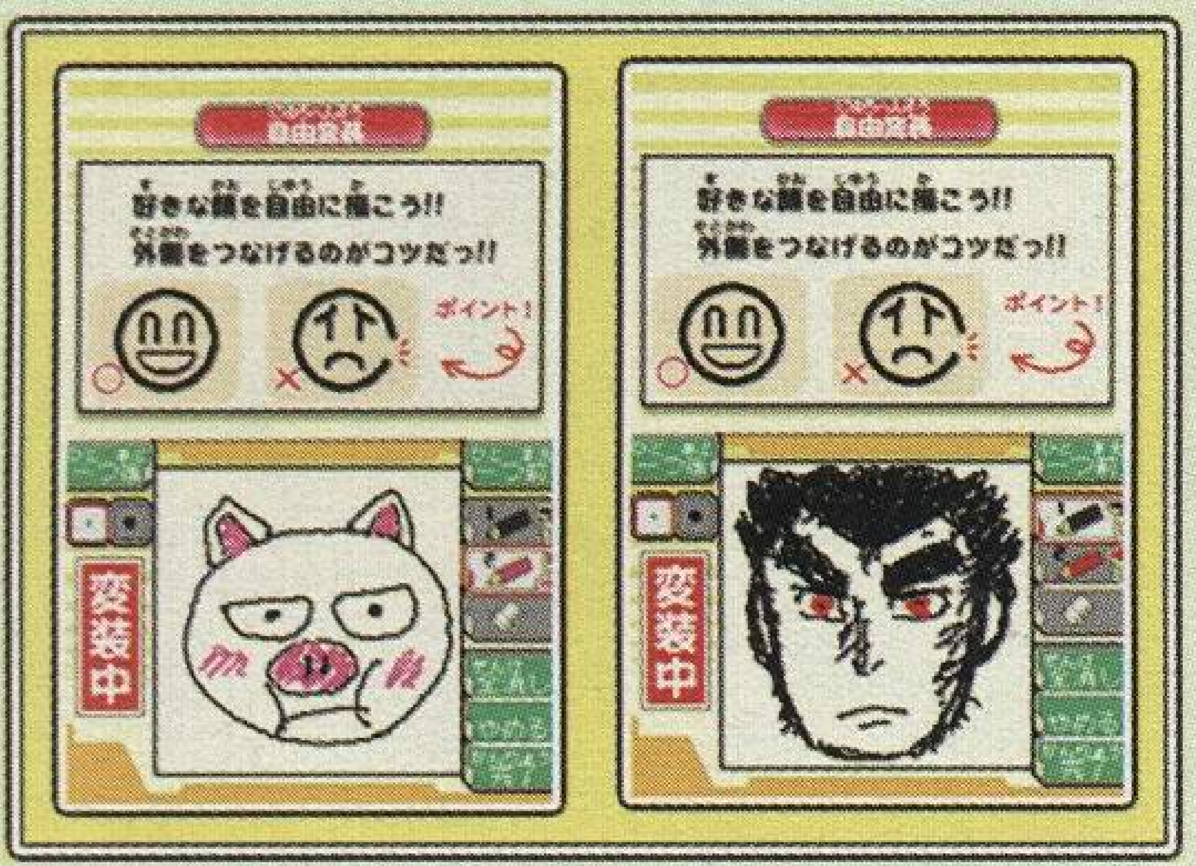
←被人怀疑而提问了，谨慎回答哦。

↓不幸答错，怀疑度从60上升到90。

↑上升到100的时候就GAME OVER了。

# 自由换装!Let's start!

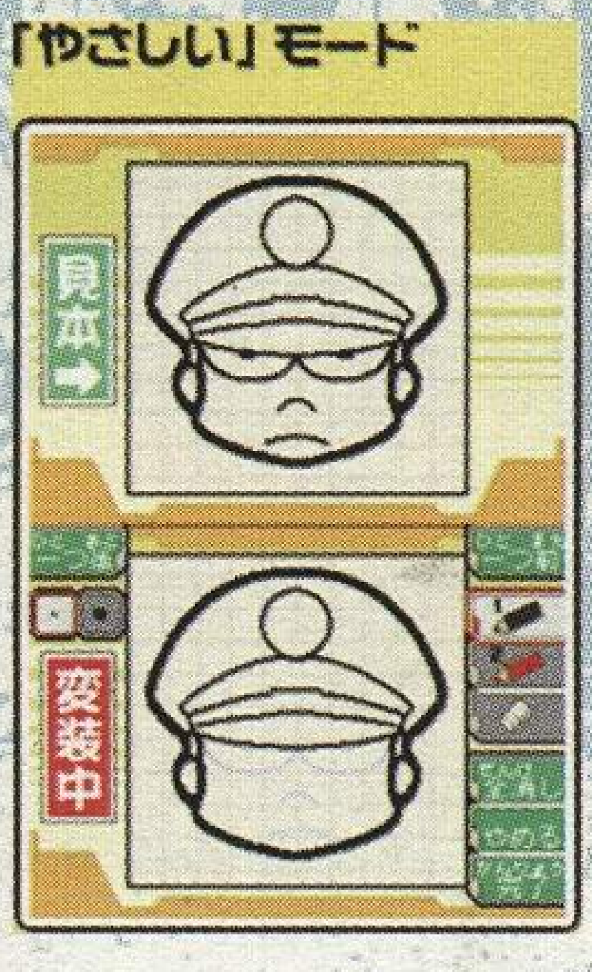
除了按照照片上的脸进行换装外，玩家还能自由发挥，随心所欲换上各种脸。自创形象没问题，画成猪头也OK，甚至扮成雕像或者窗户也全部可以哦，真夸张……




←绘画的时候注意把脸画成封闭图形就可以了。

如此有趣的游戏，如果没有绘画天赋，岂不是没办法玩了？没关系，游戏中有非常体贴的设定，沿着辅助线画起来非常简单哦！

↓体贴模式中会给出浅蓝色的辅助线帮助玩家来画。




↑普通模式下就看玩家们自己如何发挥了。

在周刊少年SUNDAY上连载，之后被动画化的《魔法世界》曾经在GBA上出过一款游戏，而此次推出在NDS上的新作，是一款拥有完全独创剧情的作品，结合了NDS的机能，游戏中的很多操作都由触笔来完成。

# メルヘヴン MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE カルデアの悪魔

| NDS | KONAMI | 2006.03.30 |
|---|---|---|
| | A・RPG 1–4人/5229日元 | |
| 魔法世界 加尔迪亚的恶魔 | 对应触笔 | |

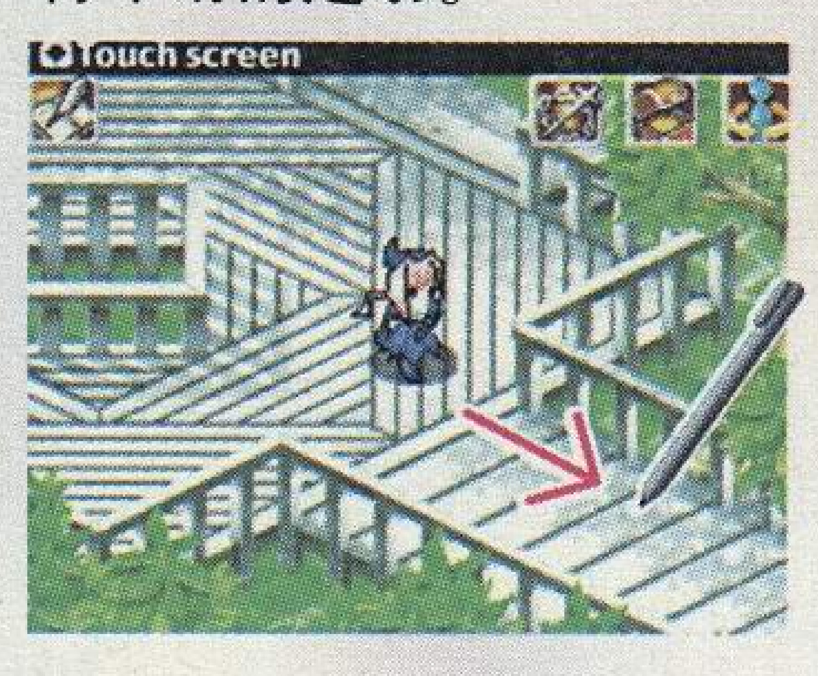
主人公
虎水银太

## 点触目的地进行移动

《魔法世界》的主角虎水银太是一个憧憬着魔法世界的中学生，由于机缘巧合来到魔法世界，与ARM巴布一起为了拯救这个世界而战斗。

→下屏幕显示主要画面，而上屏幕是一些辅助信息。

↓移动时向着某方向划动触笔，就可以看到人物进行平滑的走动。



↑下屏幕右上角是各种菜单指令，用触笔操作很方便。

## 战斗时用触笔来发动ARM

上 选择ARM
下 发动ARM

↑巨大化的巴布出现，给予敌人痛击。

←战斗时的移动也用触笔来完成，选择ARM来发动攻击。

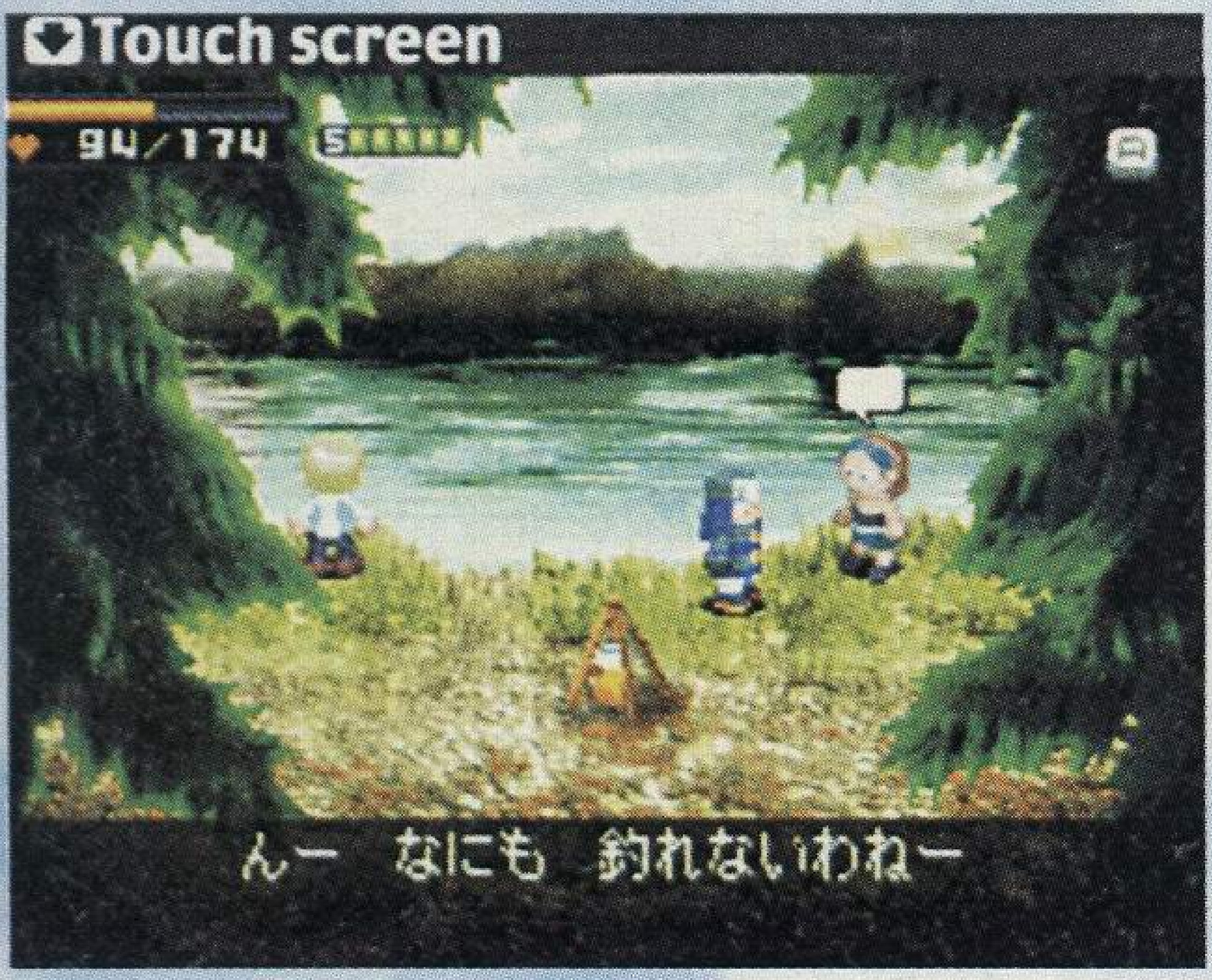
↓发动ARM时，先选择上屏幕显示的ARM之一，然后用触笔指定降落地点，还有一些情况需要用触笔来回划动，不同的角色能使用的ARM各不相同。

# Contact

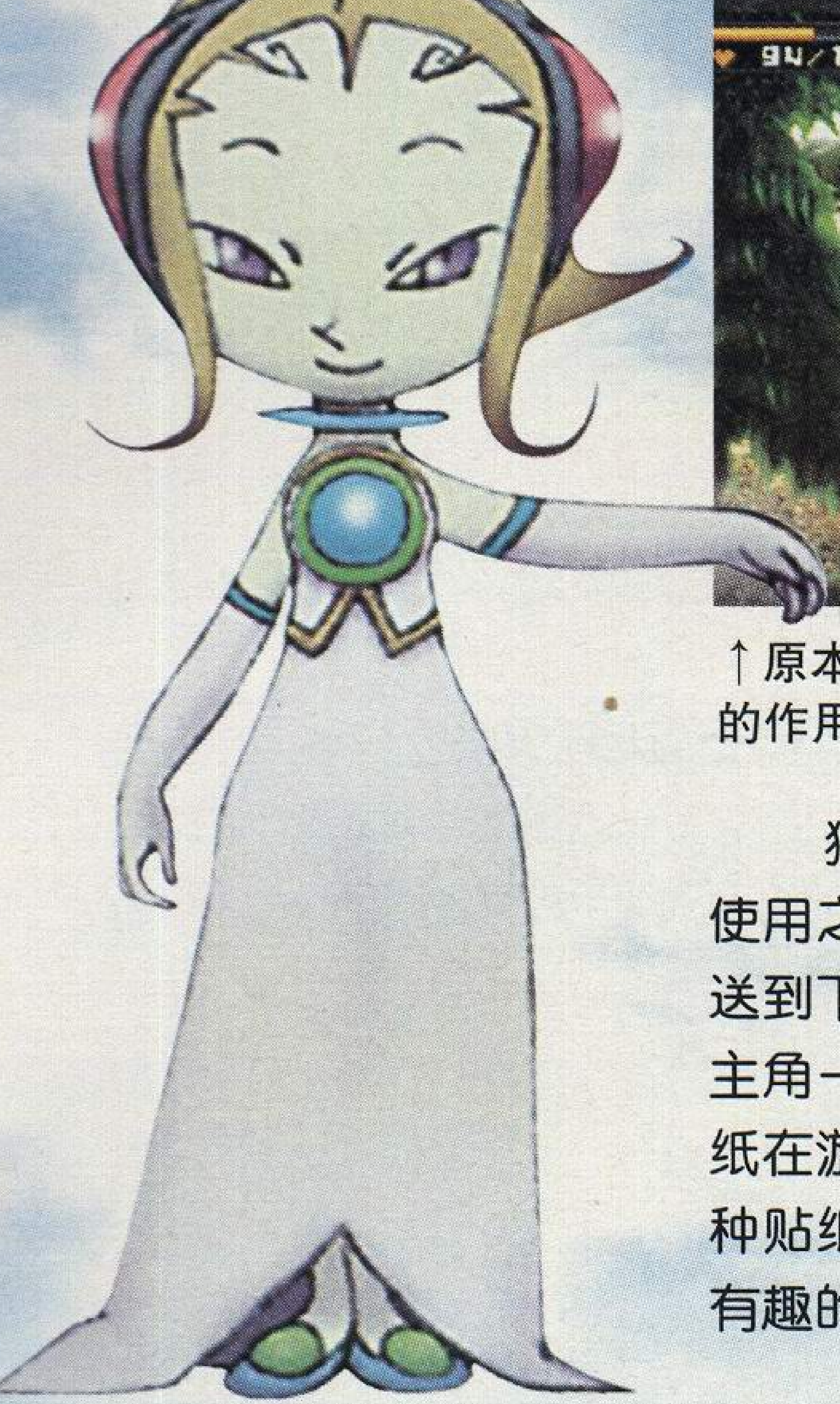
コンタクト

| NDS | MMV | 2006.03.30 |
|---|---|---|
| | RPG | 1人/价格未定 |
| Contact | | 对应触笔 |

## 贴纸引发各种奇妙事件

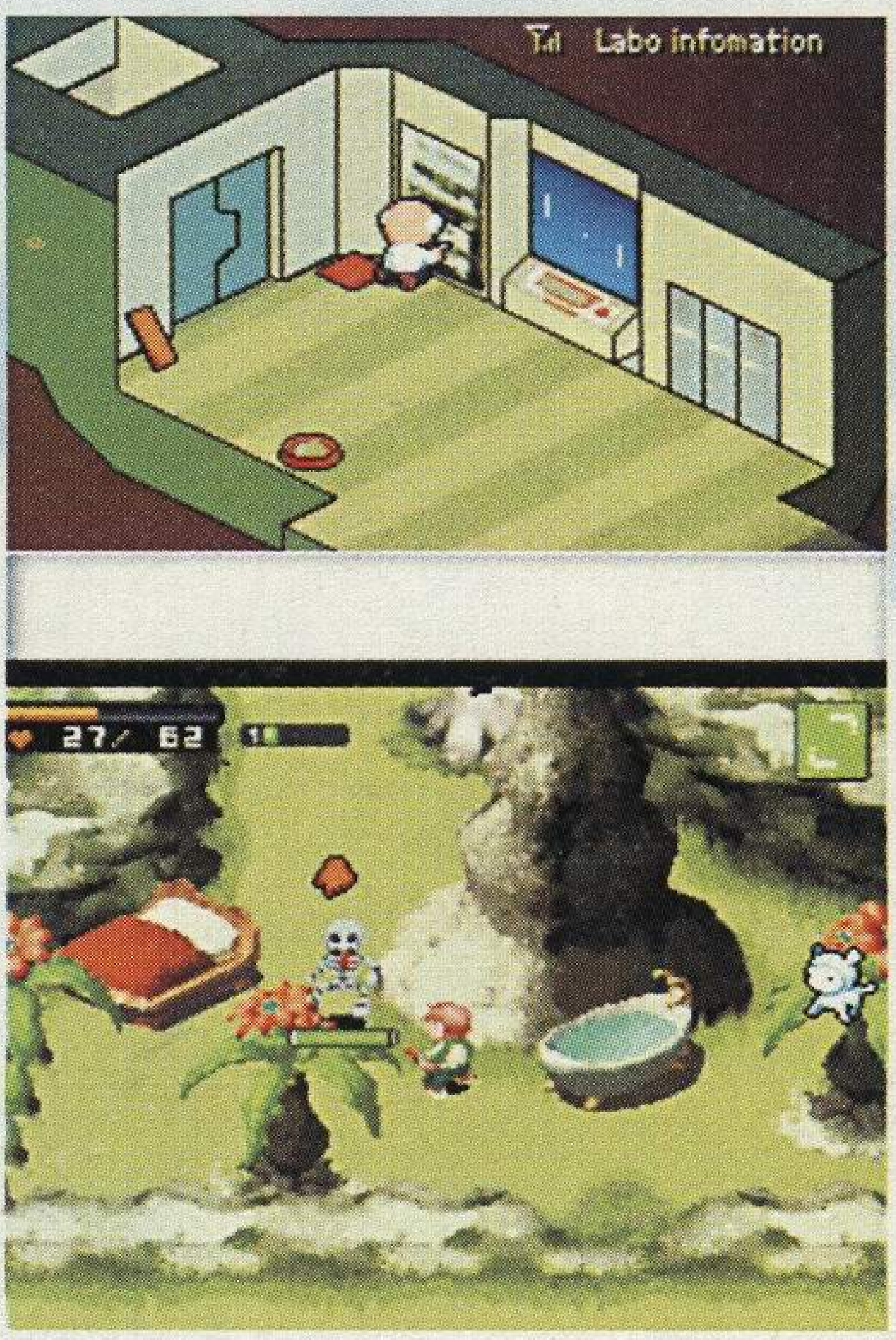



《Contact》是一款设定非常独特的游戏，在本作中的关键系统是“贴纸”，各种贴纸具有各种奇妙的效果，使用之后引发不可思议的事件。例如问号贴纸，使用之后主角周围的原本有怪物的地方出现带有问号的箱子，然后会发生什么事情呢？效果之一是把这些怪物都变成绵羊，这样一来主角就安全的多了。而在小河边钓鱼的人们，在问号贴纸的作用下，可能会变成危险的怪物哦！这种不确定性的存在，使游戏内容变得非常丰富，也许每一次玩的时候都会带来不同以往的感受，当然，运气在这里就变得很重要了。



↑原本在小河边钓鱼的人，在问号贴纸的作用下变成了怪物。

猫贴纸是带有猫爪印的贴纸，使用之后能把上屏幕实验室中的猫送到下屏幕的画面中去，猫会帮助主角一起与怪物战斗。像这样的贴纸在游戏中还有很多很多，探索各种贴纸给游戏带来的变化也是非常有趣的一件事情吧。




↑把猫送过去之后，要怎么收回目前还不知道。

# 追迷回忆 心跳依旧

《心跳回忆1》系列漫谈

你有过心跳的感觉吗?

它是深深的甜蜜,

还有浅浅的酸涩。

在那拥有幻想的年岁中,

充满着无限美好的回忆。

熟悉的面容,

甜美的笑脸,

深深的烙印在心灵和记忆的深处。

那份让人心跳不已的回忆,

属于每一个用心去解读她的人……

**在得知《心跳回忆 Forever With You》即将在PSP上复刻的消息后，小枫的心中有着截然不同的两种心声。欣喜是因为终于能够在掌机上完美体验到心跳的魅力，PSP强大的机能和庞大的媒介容量为游戏的完美移植给予了保证；伤感的是如今的“心跳”早已失去了当年的光环，无奈的厂商只能再次翻炒当年的“经典作品”希望能够重拾人心，但殊不知曾经万人倾城的众美女们如今早已经失去了神韵，《心跳回忆》似乎真的就像她的名字那样，成为众人心中无法割舍的回忆。即使明知道这又是一次明目张胆的骗钱行为，但小枫仍毅然决定要正版入手，（限定版貌似没戏了……）只为了那份难解的心跳情缘……在情人节与PSP版《心跳回忆》发售的中间献上此小文，希望所有曾经被这个系列所感动的玩家都能因此而感受到一丝心灵上的荡漾。**

**文、责/岚枫**

校园，尤其是高中的校园永远都是青春与梦想的摇篮，在这样一个充满幻想的年岁中，每个人都渴望在三年时间中创造出属于自己的一个充满阳光与朝气的灿烂高中生活。就好像在《心跳回忆剧场系列3 启程之诗》中的那篇毕业作文的题目所写到的——《我最灿烂的一刻》。只要是真的努力过、付出过、拼搏过！又何谈悔恨二字。让汗水与泪水浇灌那逐渐成熟的心灵；让自己一生中最美好的时间永远光芒灿烂。学习也好，运动也罢，还有爱情……谁又希望自己的高中生活碌碌无为的度过。也许这一切真的都是过分的理想化了，国内的教育体制让许多中学生不堪重负，巨大的升学压力使学生很难有闲暇时间去考虑其它的生活。但是在“心跳”的世界中，你可以完全的放松下来，尽情去享受那清澈的空气和温馨的校园生活。

追述整个系列的历史，我们还要把眼光放回到12年前。那是公元1994年，一款名不见经传的作品悄然登陆了PCE平台。低廉的开发费用，完全原创的崭新系列，所有声优部分都由新人来担当。就这样的一款游戏却在整个游戏界刮起了一股“心跳”的旋风，并且维持数年。我想就连当年Konami的高层也没曾料到过这样一款试验性的作品会给本社带来如此大的经济收益。但在当时来说，业界并不缺乏美少女类游戏，只是因缺乏足够的监管，充斥在市场上的只有素质极低的18禁游戏，一时间甚至美少女游戏已经成为了垃圾游戏的代名词。面对厂商的粗制滥造玩家只能以拒买作为抵抗。而《心跳回忆》的出现彻底地颠覆了这个市场，PCE版一经推出就引起玩家的巨大反响，聪慧的厂商自然不会轻易错过这样好的一个商机，次年的10月31日Konami在刚推出不到一年时间的PS平台上发售了移植作，并将副标题定为《Forever with you》（永远在你身边）。借助PS强大的画面处理能力以及CD-ROM的大容量存储空间，游戏的整体素质又被大大地提升了一个台阶，而本作也成为了系列中销量与人气最高的一作。精致的开场动画（就当时而言），出色的人设以及众声优的精彩演出完全征服了玩家，更重要的是游戏所表现出那种单纯的校园生活，让人非常神往。美丽的传说与身旁性格各异的女孩互相衬托，展现给玩家一个非常完美的虚拟世界。在这里，所有肯努力付出的人们都可以获得自己想要的一切。一时间电子情人、虚拟偶像这样的新名词在与中国一水之隔的东方岛国上逐渐盛行起来。藤崎诗织与为她配音的金月真美小姐很快的变成了耳熟能详的公众人物。运气也好，实力也罢，在这第一批的心跳众声优中，绝大部分都因为这一款游戏而一夜成名，并随后在自己的事业之路上取得了不俗的成绩。

PS版的《Forever with you》获得空前成功后，Konami又先后将游戏移植到SFC、SS、PC等平台，其中除了将SFC版的副标题换作《传说的树下》并因机能关系而有所缩水外，其它的版本都做到了完全移植。这也让本作占据了当时所有的主流机种，为游戏的普及和认知度的提高打下了坚实的基础。反观国内市场，虽然有语言障碍，但是心跳系列早期在国内的巨大影响力却也是空前的，尤其是后来《Forever with you》的中文版登陆PC平台，更多的玩家有机会接触完全母语化的本作，也为心跳系列在国内的普及与传播做出了重大贡献。

《掌机迷》是我的朋友，与我共渡了一年多的时间，我希望掌机迷能够继续下去，继续为大家服务。（杨健）
男，17岁，河北省唐山市路北区金星楼301-4-402，063000

游戏本身的销量固然喜人，但其周边产品所带来利润才是更可怕的。因为“心跳”而在日本国内引发的社会现象，使得游戏的各种周边产品如玩具、挂饰、日用品等都得到大卖特卖。众声优各种以其自己的身份或是游戏中的角色所出演的演唱会和唱片CD也络绎地出现，并受到了玩家强烈的欢迎。以《心跳回忆》为正篇而在各大游戏平台上制作的各种衍生作品，虽然在游戏性上并没有太大的突破（除《心跳剧场系列》），但却因为挂上了心跳的名字而取得了不俗的销量，

↑像这样普通的手办竟然要5696日元,比游戏本体还要贵!

甚至连街机市场上都可以找到“心跳”的身影。在日本权威杂志上，PS版的《Forever with you》更是连续数年时间占据日本最受欢迎家用机游戏前十位的位置。这一切的一切，不仅在恋爱育成类游戏中是前无古人、后无来者，即使在整个游戏历史上也并不多见，甚至用神话来形容绝不为过！

其实用现在的眼光看，当年的《心跳回忆》并没有太多过人之处，只不过因为介入时机的恰到好处才会如此的大红大紫。作为一款2D游戏，游戏本身的画面并不是特别出色，人设用现在的眼光看更是平庸至极。但厂商却为每名出场角色都做了精心的设计，她们性格各异，喜好不同，追求的方法也不尽相同。虽然在正篇中除了藤崎外没有格外的突出某名角色，但玩家仍然能够从中间找到自己心仪的女神。虹野沙希、片桐彩子还有馆林见晴与藤崎诗织四人很快就从众少女中

脱颖而出，成为《心跳回忆》中公认的四名人气最高的女主角。而在后期Konami专门为这四名女孩所制作的三款心跳剧场系列，更是成为了所有心跳FANS心中永远不可逾越的作品。

97年、98年、99年，在这三年间，Konami在PS、SS平台上分别发售了三款外传性质的作品。也正是这三款游戏，奠定了《心跳回忆1》在FANS心中不可动摇的地位。相较于正篇中略显中庸的系统，剧场版中更加强调了对情节和女孩性格的刻画。以虹野沙希为主人公的《虹色青春》作为剧场系列的第一作首先于1997年7月10日与广大玩家见面。这个总是将加油、努力等词挂在嘴边充满朝气的短发少女，一度在人气上并不逊色于第一女主角藤崎。熟悉她的玩家都不会忘记那张永远阳光的笑脸，以及有些沙哑但却总是透着调皮和关怀的嗓音。她的美味便当与那句“请带我去国立竞技场吧！”的经典对白也成为FANS心目中永生难忘的美好回忆。据传闻本作的剧本监督是后来因《MGS》而在业界大红大紫的小岛秀夫，这也为游戏的整体素质提供相当大的保证。游戏讲述的是一个平凡而感人的校园故事，一位高二的学生(主人公)为了成为学校足球部的正选球员，在足球部经理虹野的鼓励下而不断努力,最终实现了自己的梦想。二人在这短短的十几天近距离接触中互相倾诉，一件件点滴的小事逐渐拉近了二人的距离。

主人公的坚韧与永不放弃的精神打动了始终在一旁为他加油的虹野，而虹野的热情与朝气也深深的感染了主人公。虽然游戏发展到后期因为一个误会而使二人的情感陷入了重大的危机，但最后的结局仍然还是众望所归以完美收场，而二人也因此而了解到彼此对对方的感情。虽然游戏在剧本的编写上仍然摆脱不了传统日剧的框架，但是出色的人物对白以及心理描写，再加上游戏用非常简单的画面所表现出来的近乎完美的运镜效果给玩家以相当大的触动。游戏的BGM以游戏正篇为基础，又加入了众多原创的优秀曲目。尤其是结束曲



曾经拥有过一台GBA，结果一时糊涂把它卖了，现在后悔万分，不过我的新目标是NDSL，加油！（李翼军）
男，16岁，武汉市第十七中学高一九班，430000

《出会えて良かった》(能够与你相遇真好)更是点睛之笔。菅原祥子小姐（虹野沙希的声优)用她那独特的嗓音完美地将游戏的主题与虹野的内心情感表达了出来。在整个游戏过程中场景、对白以及BGM的搭配恰到好处，总是可以在平淡中给予玩家非常大的感触，仿佛自己已经完成置身于游戏的世界中，

这绝不是现今机能强大、画面超级绚丽的家用机或高配置PC游戏所能表现的。而这种游戏风格也在后两作剧场版中得到很好的继承和发扬。

我想只要是玩过本作的玩家，没有人会忘记下面这段情节吧……

午休时分，主人公在教室的走廊上偶遇虹野与秋穗的谈话，虹野对秋穗说，“每天都要练习到很晚，但仍然还是做不好，是没有才能吗？”主人公误以为虹野是在说自己，那句“是没有才能吗？”将他的信心打入了低谷。一直以来陪伴自己练习到深夜，坚信自己可以成为正选球员的虹野竟然会说出这样的话。接受不了事实的主人公万念俱灰，一时间所有的希望都化为了泡影。尽管在当晚神社的秘密练习场地中他与虹野再次见面，虹野哭着质问主人公为何要放弃，主人公仍然无法正视她的眼眸。虹野勾起了主人公的小拇指，带着哭腔唱着那首拉勾时的民谣：“明天要来加油练习呢，好吗？我们拉勾……如果说谎了就要吞下一千根针哦……要约定好哦……”即便如此，在次日的周末休息日，主人公在没有联系到虹野的情况下去游乐园并不快乐的玩了一天。直到晚上在好雄的提醒下才在神社中找到了在雨中苦等主人公的虹野同学。此时的她因为下雨而着凉得了重感冒。原来

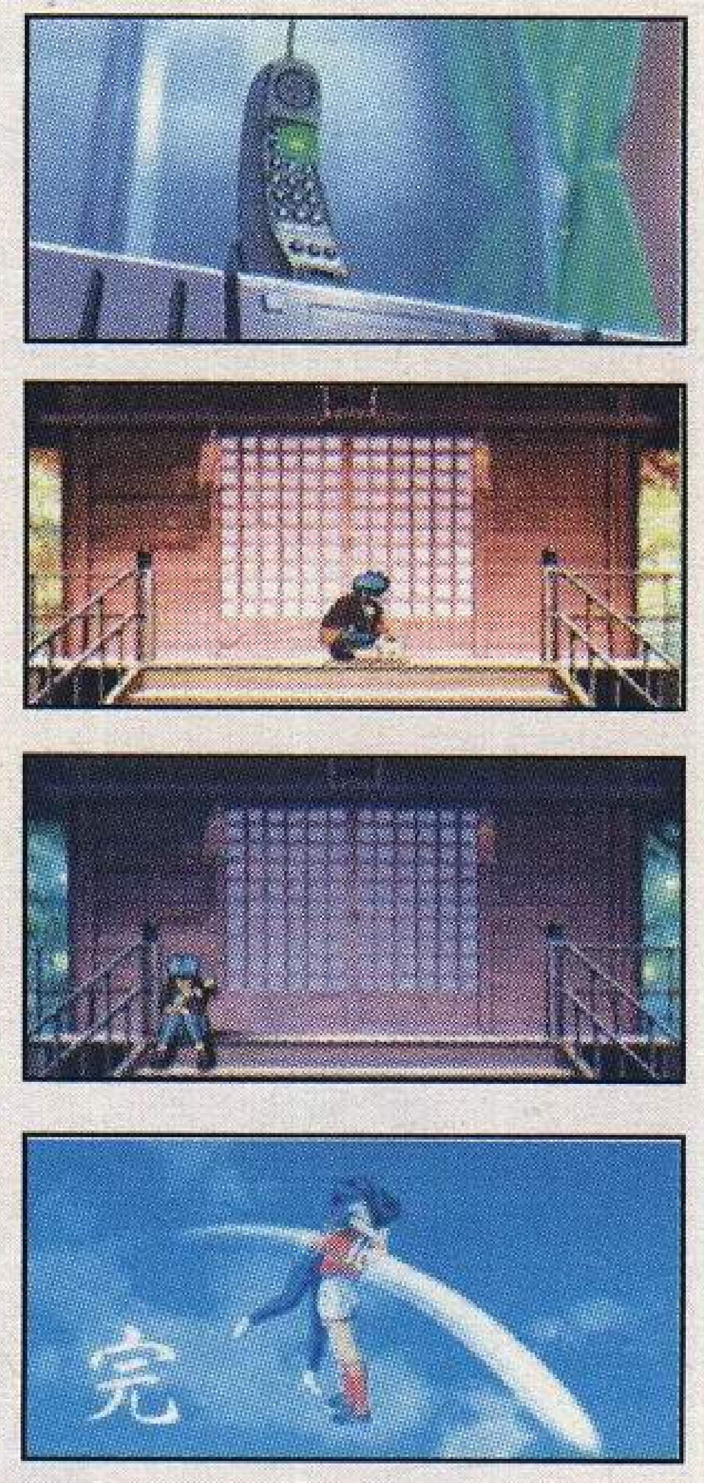
←虹野在雨中等待主人公的那段情节感动无数玩家。

为了鼓励主人公虹野跑了好多家店才买到了主人公所一直想要的那双球鞋，拙笨的主人公却并没有在晚上去神社赴约，而虹野却始终坚信他一定会再次出现在那只属于他们二人的秘密练习场地中的。直到这时主人公才终于了解到虹野同学根本没有对自己失去信心。将虹野平安的安顿在家中后，主人公回到自己的住所，打开电话的留言记录，他听到了白天外出时来自虹野的三条不同的留言记录：

“喂喂！我是虹野！现在是中午1点钟！昨天的事对不起啦！你一定是心情不好吧。可我却说了不该说的话，真是对不起了。你说要退出足球部一定不是真心的！我会在老地方等你的……一定要来哦，来的话我会有奖励的！”

“喂！我是虹野！你～到～底～在～干～什～么～呢？一～定～要～打～起～精～神～啊！呼……其实也没什么……只是有件东西想要交给你。等到你回家也没有关系，来老地方吧，我会等你的。打起精神哦，再见！”

“喂，我是虹野……留言……你都听到了吗？……如果是我做了什么让你心情不好的事情，我先道歉，对不起了。但是，有件东西无论如何我都要交给你，如果可以的话，请到神社来好吗？上次的事情也许真的很可惜……但是机会一定会再来的！你这样努力的训练……不，不仅仅只有努力。每天晚上都看着你练球，虽然我是个外行，但我也知道你一直在提高……你不仅仅只有毅力，绝对是有才能的！即使别人不相信，我也会相信你的！所以……请从现在开始……努力吧……如果可以的话……带我到国立竞技场吧！我会继续在这里等你……留了这么多留言实在是抱歉，我不会再打了。即使能来一会儿也好，只要你来我就会很高兴的。再见……加油！”




←虹野同学坚持的信任给主人公带来了无穷的力量。

三段来自不同时间的留言，通过不同的语气恰当地表现出了当时虹野复杂的心情。菅原祥子小姐专业而富有激情的演出赋予了虹野这个人物真正的灵魂和生命，玩家的眼前早已不是那个虚拟的电子情人，而是有血有肉极富情感的妙龄少女。可以说这是本作最让人拍案叫绝的片断之一。《虹色青春》的巨大成功再次将心跳的地位推向

掌机是我生命的一部分，因为有掌机，我才拥有爱，因为拥有爱，才拥有更美好的未来。（孟繁辰）
男，16岁，九台市客运家属楼5门5楼东，QQ：309663615

一个新的高度，剧场版中出色的剧本设计也一定程度上弥补了正篇中单薄的个人剧情描写。如果说《心跳回忆》的正篇开创了恋爱育成类游戏的先河，并成功塑造了几位虚拟偶像的话，那么心跳剧场系列就是将这些女孩再次平凡化，那些曾经高不可攀的美女同学们终于可以走近到玩家的身边，让人们可以近距离的观察并品味她们的内心世界。

在FANS们的千呼万唤下，事隔半年心跳剧场系列的第二部——《彩之爱歌》于1998年3月26日发售了。虽然前作的成功使得本作在推出之前承受了巨大的压力。但游戏依然凭借其优秀的素质取得了不俗的销量和口碑。活泼开朗喜好美术的片桐彩子一跃成为了本作的女主角。虽然采用了同前作相同的开发引擎，但在画面的表现上游戏还是得到了一定程度的增强。当然这些都是次要的，玩家更关心的是在本作中能否获得与前作同样的感动。事实证明，玩家的翘首期盼是值得的，本作不仅拥有着同样出色的剧本设定，而且更加注重了MINI游戏的搭配，使得玩家在长时间的文字游戏下也不会觉得乏味。可以自由作曲的小游戏更是考验了玩家的音乐鉴赏能力。整个游戏的情节是围绕着光辉学院的彩之乐队为准备文化祭的演出而进行的。主人公作为其中的吉他手，却同时也要负责作曲和作词。而片桐彩子虽然只是一个局外人，但自从与主人公的邂逅后也开始逐渐地融入了他们的生活，一出情节跌宕起伏的青春恋爱校园剧也因此而拉开了帷幕。虽然片桐的出现让许多喜欢她的玩家兴奋不已，但作为原创角色第一次登上心跳大舞台的美咲铃音却意外的获得了不逊色于女主角的超高人气，为她配音的正是日本的著名声优桑岛法子。身为主人公学妹的她是彩之乐队的键盘手，因为曾经发生的一件事情而深深地喜欢上了本作中相貌平平的主人公。另一方面乐队最受女生欢迎的大帅哥贝司手大泽巧实却一直在暗恋着铃音。一直把铃音当作妹妹的主人并没有发觉到她的心思，却在不知不觉中与片桐渐渐的走近……

前作中出色的运镜在本作中得到了继承，剧情细节与心理活动的描写更加成熟。因为采用了2CD的容量媒介，游戏的各种要素也被丰富了不少。但可能是铃音的出现有些喧宾夺主的意味，就笔者认为本作最精彩的情节并不是出自女主角片桐的身上，而是那段来自公园中铃音的告白情节，可能那种淡淡的悲伤更加能够感染人的缘故吧。当铃音哭泣着大声问主人公，“为什么？为什么不能接受我？！我比片桐前辈要更喜欢你”的时候，笔者甚至有种冲动，想要上前抱住这个乖巧懂事的“妹妹”。当时曾经有不少铃音的死忠坚信游戏中存在着另外一个属于铃音的完美结局，并且反复的进行游戏渴望找到答案。但可能连Konami自己也没有想到第一次登场的铃音会有如此大的魅力，游戏最终也只有一个完美的结局，虽然有些苦涩与遗憾在其中，但却也不失为一种残缺美吧。在本篇中厂商开始注意到原创角色的魅力以及与前作联动的重要性，在《虹色青春》中作为配角登场的足球部经理秋穗也出现在本作中，通过秋穗的叙述游戏就她与前作主人公和虹野三人的关系做出了明朗的解释，受到主人公鼓励并恢复精神的秋穗更是登上了舞台高歌一曲，释怀了一直深藏在心中的感情。这样的联动设计使得那些同样玩过前作的玩家感动非常。无论如何《彩之爱歌》都获得了发售前厂商所预想的效果，这也越发坚定了厂商开发续作的决心。

←像这样精彩的运镜是其它类型游戏中所不具有的！

当游戏界进入到1999年时，PS主机已经步入了它的晚年时期，此时业界上同类型游戏的数量呈泛滥趋势，几款名作系列也相继诞生，“心跳”系列的人气已经远不如当年的鼎盛时期。在这样的境况下，心跳剧场系列的第三部终结篇


《掌机迷》瘦身太成功了，省了4块大洋，但内容却不比以前差，感谢各位编辑。（王春辉）
男，23岁，广西省南宁市广西大学西校园90号信箱，530004

《启程之诗》却不声不响的发售了。“无论如何这终究还是心跳剧场系列！”这应该是当时所有等待这款游戏玩家的共同心声。当人们认真地完成本作后得出的答案只有一个，那就是完美！也许这样说真的有些牵强，毕竟《启程之诗》还无法成为所有同类型游戏的佼佼者，但至于在所有心跳FANS的心目中，她是绝对不可替代的。在厂商的努力和众多FANS的支持下，《启程之诗》成功的为心跳剧场系列画上了完美的句号。

在本作中首次采用了双主角系统，藤崎诗织与馆林见晴各有一个属于自己的故事，玩家必须重复游戏才能看到所有的结局。藤崎的登场可谓是众望所归，此时的藤崎终于不再是那个高高在上的女神，而更像是一位普通的邻家女孩般陪伴在主人公的左右。游戏通过对二人成长过程中各种或是甜蜜或是心酸的往事的回忆，围绕着命题为《我最灿烂的一刻》的毕业作文这条线索逐渐地推进主线。即将离开高中校园的主人公在与校园中同学朋友的交流中逐渐找回了自我，在了解

到自己对青梅竹马藤崎的感情后，下定决心在高中的最后一段短暂的时间中做一件让自己觉得有意义的事。在藤崎的鼓励和游泳部青川同学的训练下参加了学校最后的马拉松比赛。在整个藤崎的剧情中充斥着许多场让人感动的小情节，那段二人在雪夜隔着窗子对望的情节让人过目不忘；结局处的运镜堪称神作，一边是步履蹒跚孤独的主人公，另一边则是热闹的毕业典礼上满怀心事的藤崎和空缺的主人公座位。当受伤的主人公拿着儿时藤崎的发带艰难地奔跑在空无一人的跑道上时，在终点处迎接他的正是仅为自己一人加油的藤崎……最后二人终于紧紧地拥抱在一起……《启程之诗》藤崎篇的结局也可以被看作为整个《心跳1》庞大系列的大结局，以这样的一种方式来结束我想任何一个喜爱心跳的玩家都会感到满意！

第一女主角的完美演出并没有遮掩住另一女主角馆林见晴的光芒，只要看看国内有多少个见晴的同人网站就知道她的人气有多高了。作为心跳系列中唯一一个“倒追型”的角色，馆林的身上所体现出那种少女特有的羞涩和胆怯与她对自己心仪人（主人公）执着的感情形成了鲜明的对比。在善意谎言的遮掩下，见晴逐渐走进了主人公的生活，在因为二人可以像朋友那样来往交谈而欣喜的同时，她心中的痛楚也越发的让自己无法承受。想要让那个人了解自己的心意，但是却无论如何都说不出口，直到完全让谎言违背了自

己的本意，在与自己的感情擦肩而过后越走越远……这就是当时见晴真实的心理写照，直到主人公愚蠢的在一次放学后“好心”地陪她进行告白练习，直到见晴完全无法接受残酷的现实后，她选择了逃避。那封她留给主人公的最后一封信相信曾经感动过无数人，虽然主人公天生愚笨但也不可能到这时也察觉不到对方的心意，他给馆林留下了电话留言，只是希望在次日的马拉松大赛会场可以见到她的身影。在比赛开始前的最后一刻，熟悉的声音从看台上传来，“加油！加油！”笔者在玩到这里，听到见晴那带着哭腔的声音时，眼泪却也不自觉地留了下来。那是真实感情的释怀，而能够带给人以如此感触的也唯有心跳这个系列。因为那是心跳的感觉，总是带着淡淡的甜蜜与伤感……

没有心跳剧场系列的心跳是不完整的，但如果没有正篇的开路众美女们也无法营造出如此好的一个人气氛围。再加上那数不过来类型各异的周边游戏，《心跳回忆1》是一个整体，她的成功正是厂商精明运作的结果。虽然因为时间和篇幅关系，笔者在这里无法提及心跳2、3以及她们的系列作品。但笔者对心跳整个这个系列都抱有相当深的感情。无法忘记当年在学生时代课堂上偷玩GB版《心跳回忆》的情形，那份感动与柔情透过那小小的掌机也可以被传达出来。不知道……当再次在PSP平台上进入那熟悉而又有些陌生的心跳世界后，又是一种怎样的心情呢……那种心跳的感觉，你是否依旧……

谨以此文献给天下所有喜爱心跳系列的朋友，希望你们都可以在现实世界中找到能让自己“心跳”的另一半！

《掌机迷》减价真好，可以省下钱买彩票。（葛晨鑫）
男，21岁，上海华东理工大学2舍531号，200237

# 灵动轻巧 完美呈现

## M3-SD Perfect及M3双屏视窗系统体验版评测

**M3-SD发售已经有些时日了，在这段时间里我们看不到不少关于M3-SD的评价，有人赞赏M3-SD完美的性能，有人表扬M3-SD良好的做工，这些评价或许会让电影卡公司的开发者心里乐滋滋的，毕竟用户的肯定是对他们最大的支持。但是也有些让人头疼的言论，比如M3-SD的体积问题就遭到了一些玩家批评，与同样采用SD卡作为存储媒介的Super Card-SD相比，M3-SD的体积确实有些让人难以接受，当然这是与其最初就形成的架构以及模具设计等关联起来的，当一个产品已经设计定型时，我们对它的要求也只有在产品的软件表现上能够给我们带来惊喜，而不能指望它进行原地改造直接推翻现有设计，好在M3-SD是出自一家为玩家负责的电影卡公司，所以虽然体积稍大，但是其卓越的性能表现完全可以掩盖其体积方面的弊病，同时不断更新的功能以及锐意进取的态度也让广大玩家叹服不已。**

**然而从另一个角度看，苛刻的玩家虽然在功能上得到了满足，但是无论如何这么一个时常都能伴随着玩家的小玩意如果体积上能够再稍微改进下，玩家是不是会更加满意呢？一方面是玩家具体而急迫的要求，另一方面也是电影卡公司对市场的尝试，同时产品多样化发展以及产品细分化也是市场策略的具体方式，在混合了各方面因素的情况下，M3-SD的缩小版正式发布。**

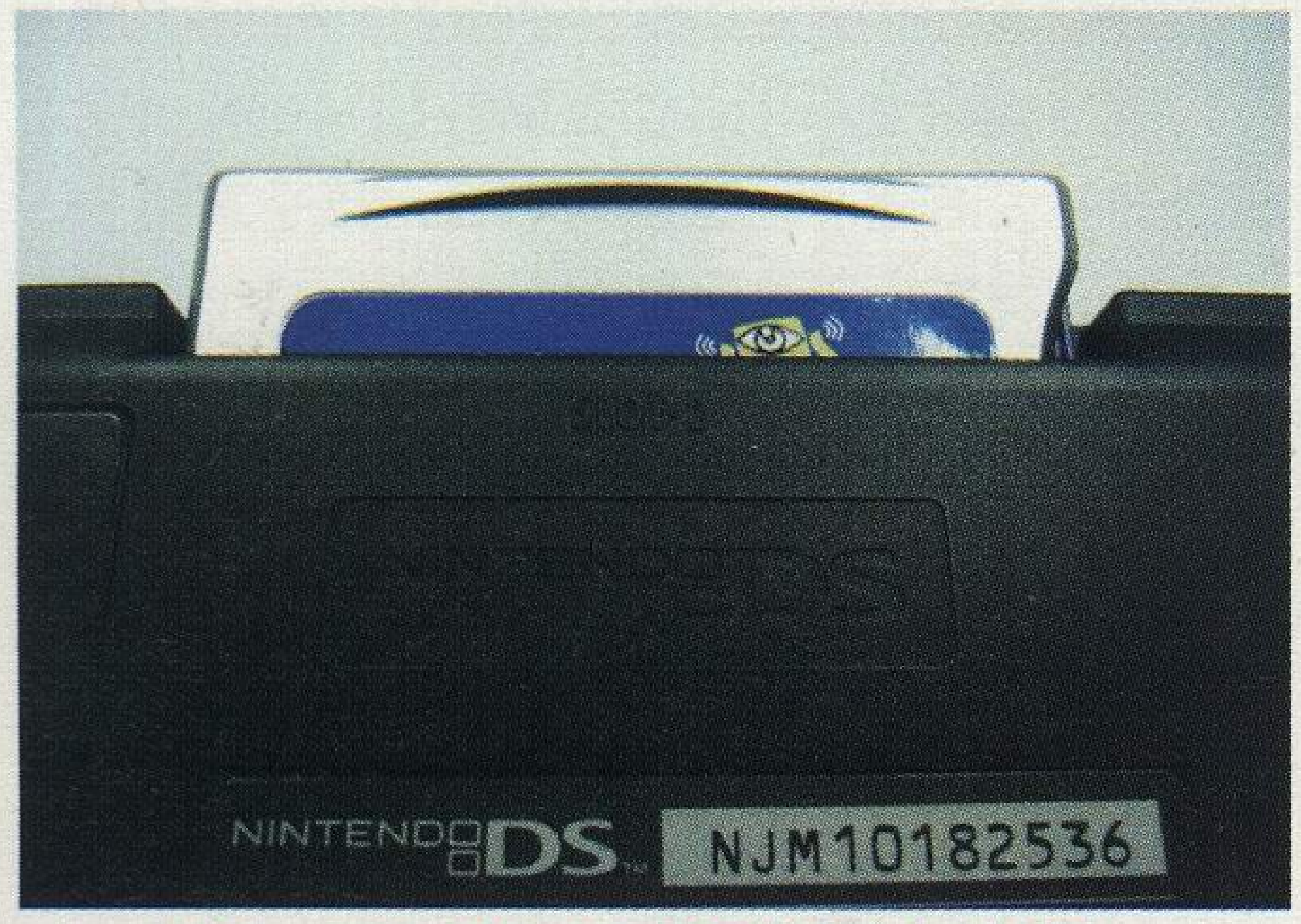
**文/窗外不归的云**

### 外观评测

新版M3-SD取名为M3-SD Perfect，Perfect之意为“完美”，从公司为其命名选择了如此自信的词来看，M3-SD Perfect确实背负着太多的使命，一方面，在体积方面大幅度缩小的它可以当之无愧地在M3-SD普通版面前称之为完美版，以该造型面市不但可以继续保证M3-SD的市场销量，同时也可以将部分因为原M3-SD普通版体积过大而被迫购买SC-SD的玩家视线转移过来，为M3-SD的市场占有量达到更高的水平提供一个良好的机会。

实际上在2005年底笔者就已经看到了M3-SD Perfect的样板，只是当时的样板仅仅供开发者改进用，实际并不能作为可销售版发售，经历了几

个月的改进，如今终于看到了正式版。延续了M3电影卡Evolution家族的系列传统，新成员M3-SD Perfect仍然是以银色喷漆外观设计出现，从M3电影卡Evolution家族第一款产品M3-CF诞生到现在，系列产品一直都是此类外观，关于这点可能许多朋友都有疑问，为什么不设计成EZ/EWIN/GBALINK等卡带那种透明外观呢？其一是为了配合绝大多数NDS主机的银色，毕竟只有少数朋友购买其他颜色的主机，且银色比较容易和其他色搭配，另一方面，由于Evolution家族（M3/G6）内部结构复杂，卡带里面为了配合芯片的位置都留了相应的空隙，这样里面并不平整，如果是透明的外壳则不会很美观。综合上面两个原因，所以一直以来电影卡系列产品都是银色喷漆设计。




↑M3－SD PERFECT插到NDS上的效果。

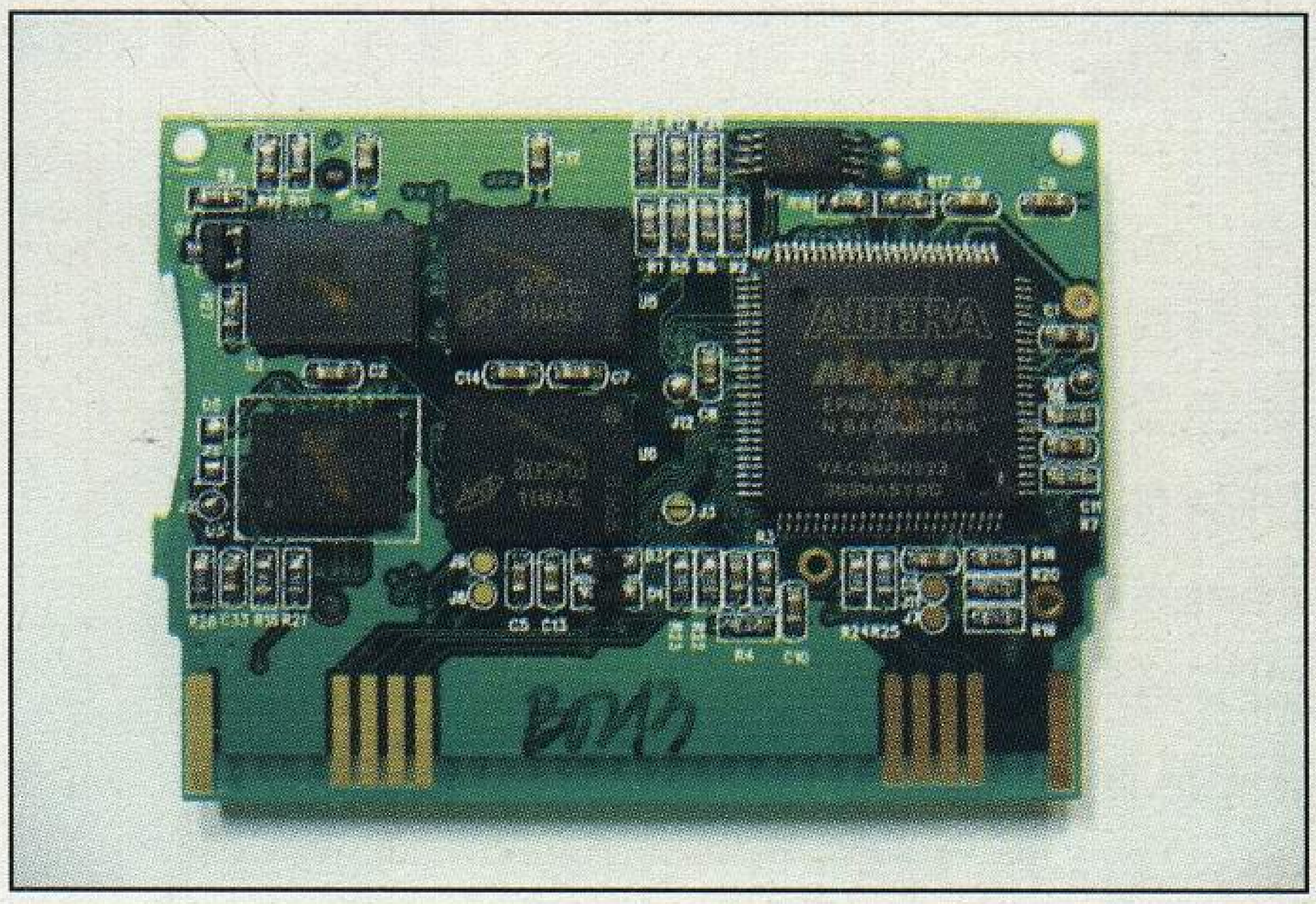
↑M3－SD普通版插到NDS上的效果。

当然色调虽然不变，体积却有了大的变化，与M3-SD普通版相比，它的高度由54.5mm缩短到41.5mm，比任天堂的官方周边播放君还要短，而其同类产品Super Card-SD由于模具类同于播放君，所以M3-SD Perfect也要比Super Card-SD短一些，目前采用SD卡作为存储设备的主流产品就是M3-SD、Super Card-SD、M3-SD Perfect，这样一来M3-SD Perfect就属于最小的设备，想不受玩家喜爱都难！

除了体积变小外，M3-SD Perfect的SD卡接口位置也发生了改变，M3-SD普通版的SD卡接口位于卡带顶端，而M3-SD Perfect的SD卡接口则转移至卡带右面，这又与播放君和Super Card-SD相似，难怪有些朋友说M3-SD Perfect和Super Card-SD过于雷同，它们的外形确实太也容易让人产生遐想，不过事实上二者都并非此种外形的倡导者，因为要说首创者就不能不提到播放君，说简单点，M3-SD Perfect和Super Card-SD都参考了播放君的外形设计，Super Card-SD几乎就和播放君一个模子，而M3-SD Perfect却青出于蓝更胜于蓝，将高度比播放君都做得小，这就不得不让人佩服了。

也有相当部分玩家担心它的做工，就电影卡系列产品来看，每一款的做工都没有让大家失望，包括这款M3-SD Perfect同样也是，做工秉承了M3-CF、M3-SD的优良传统，无论是卡带外壳，还是电路板都拥有良好的品质。同时其模具也开得比较好，不会出现同类产品那种插拔过紧的现象，特别是在IDS上面最考验烧录卡的模具，有许多的烧录卡在IDS上面都会出现难插也难拔的情况，估计是IDS的模具在NDS的模具基础上改进了一番。

也有一些朋友感到疑惑，为什么之前不把M3-SD做成这种小型版？其实这个跟M3-SD内部的设计有关，因为之前的M3-SD发售时用的四颗64Mb的PSRAM(128Mb的PSRAM是在2005年10月底开始在世界范围内首次投入生产，之前最大的就是64Mb的规格)，当时为了避免缺货，电影卡公司订购了20万颗64Mb的PSRAM，以解决使用新128M PSRAM重新设计电路板等工



↑这个是没有跳线的版本。

↑这个是有跳线的版本。

作造成的真空期。而现在M3-SD Perfect的PSRAM升级到单颗128Mbit的容量，因此相对过去的M3，PSRAM的数量从四颗减少到2颗，这也为体积的缩小提供了必要的条件。

M3-SD Perfect的内部大家肯定也很感兴趣，拆开后我们发现IC芯片周围布满了电阻、电容，因此稳定性不会因为体积的缩小而带来影响。电池这次是改用的日立的麦克赛尔(maxell)，和以前的松下一样是电池中的知名品牌。电路板标记设计完成日期是2005.11.17，在过去的M3-SD上市日期12月1日之前完成，看来是早已有所准备。目前出货的M3-SD Perfect有两种电路板，一种有跳线，一种是没有跳线的，跳线是连接的晶振，从内部PCB板走会影响游戏运行的稳定性，因此从外部走的，防止干扰。晶振如果是黑色的那个就不用跳线，而金属色的晶振干扰大，就加了线。就像以前的G6一样，虽然也有跳线，但是很稳定，大家可不要认为这是M3-SD Perfect设计不好，实际上这就和M3-SD突然关机再开机有时候会进入NDS菜单一样，这是保护措施，而并非产品的质量问题。

## SD卡兼容性测试

此外，在M3-SD普通版发售之初出现的SD卡兼容性现象也引起了笔者的重视，如果M3-SD Perfect发售后也出现这种现象，那就说不过去了，不过从实际看来，M3-SD Perfect确实也没有出现SD卡兼容性，以下是各种不同品牌不同速度不同容量的SD卡测试结果，下列SD卡在M3-SD Perfect上全部可以正常使用：

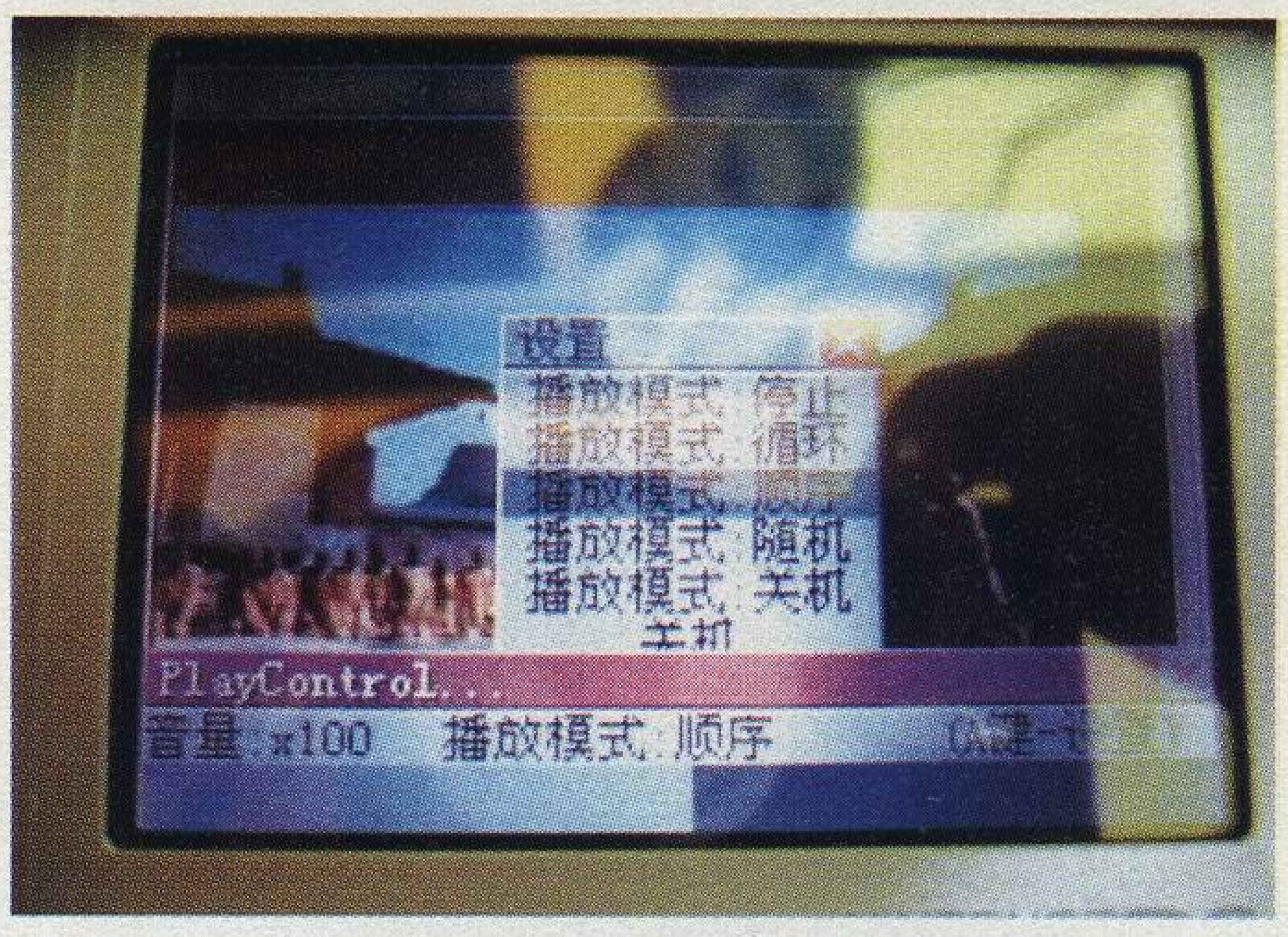
Lexar 1GB SD Card
CORSAIR 1GB SD Card 133X
EagleTec 256MB SD Card
PRETEC 256MB SD Card 60X
TwinMOS Ultra-X 256MB
TOSHIBA 256MB SD Card
KINGSTON ELITE PRO 512MB SD Card 50X
SanDisk 1GB SD Card
SanDisk 512MB miniSD Card
Transcend 1GB SD Card 1GB 80X
Panasonic 512MB SD Card
V-DATA 1GB SD CARD 50X
V-DATA 256MB SD CARD 60X

从上面的列表可以看出来，M3-SD Perfect支持主流的SD卡，以前的M3-SD普通版反映兼容性比较差的KINGSTON品牌也可以得到很好的支持，向官方咨询这个问题，结果得到了满意的答复，原来以前KINGSTON兼容不了的问题是因为KINGSTON的SD卡尺寸部分有一些差别，导致SD卡座接触不良，就像有个别朋友说的，只要顶住卡后就能识别出来，否则就不能识别，所以这次更换了另一种规格的SD卡座，使得M3-SD Perfect的SD卡兼容性达到了最佳水平。

## 功能评测

虽然体积变小了，但是M3-SD Perfect在功能上却并没有缩水，这就有点让人出乎意料了，原本在它发布之前许多朋友都认为它将不支持多媒体功能，或者是不能运行GBA游戏，可实际上拿到手后我们就知道M3-SD Perfect体积虽然缩小了，硬件性能、功能支持和过去的“大型”设计完全一致。

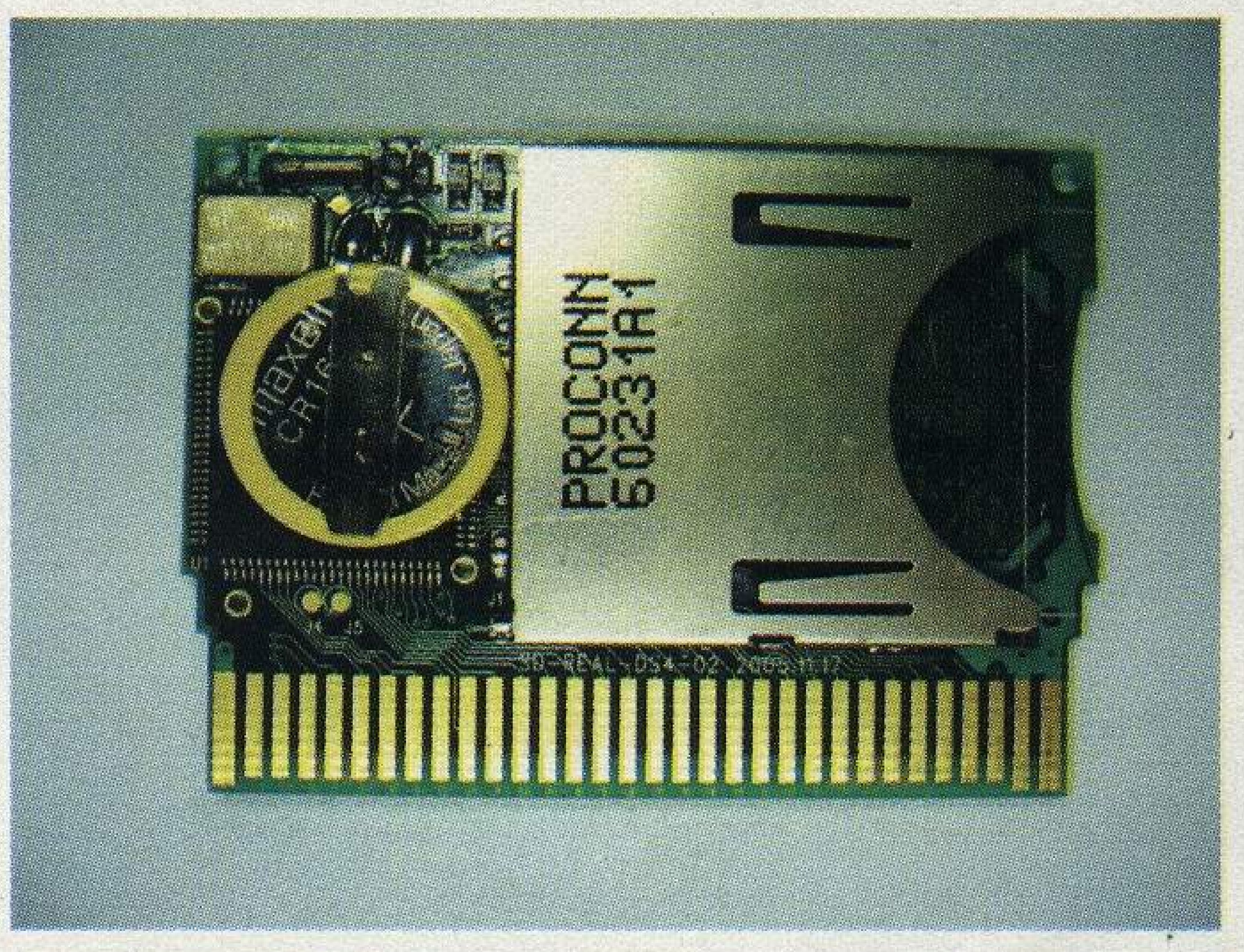
首先是GBA/NDS双系统，原本以为M3-SD Perfect会放弃GBA游戏功能，可是拆开外壳后发现PSRAM仍然和以前一样是256M，笔者才放了心，因为如果M3-SD Perfect不支持GBA游戏功能的话那势必不会出现256M的PSRAM，按照一般的设计来说，如果只玩NDS游戏的话只需要单颗32M的PSRAM就可以解决问题，所以从硬件上首先M3-SD Perfect就具备了玩最大容量256M GBA游戏的条件，这样一来玩家就不用担心M3-SD Perfect不能玩GBA游戏了。



其次是电影卡的多媒体功能，这一点也得到了保留，无论是看电影，还是听音乐看图片都可以实现，当然是延续了以前M3-SD的系统，不过如果大家觉得效果不够好，那么可以使用M3-SD C16版内核提供的扩展模式来观看DPG格式的电影，直接欣赏MP3格式的音乐，浏览TXT文档或者JPG图片，关于这个功能我们会在后文详细介绍，也可以到笔者的个人网站[幺幺的任天堂]：http://www.yyjoy.com查询相关资料。

## 游戏性能

实际上在这些方面都可以用一句话来进行概括——M3-SD Perfect除了体积与M3-SD不同外，在功能上没有任何区别，包括前面提到的影音功能，也包括下面将提到的游戏功能。




当然了，如今除了NEOFLASH的MK2和MK3以外，现在没有哪款产品能够直接支持Clean Rom，即便是MK2和MK3，虽然可以支持Clean Rom，但是其加载时间又过长，所以现在烧录卡还是以运行转换过的ROM为主流，M3-SD Perfect依然是支持DoFAT格式的ROM，不需要加载，直接运行。

M3-SD Perfect的发布可以说是让某些玩家如愿以偿，因为普通版M3-SD过大而一直没有购买的玩家现在终于多了一种选择，如果担心其它的产品质量或者性能赶不上M3，那么就赶快入手M3-SD Perfect吧。当然现在玩家想购买M3-SD普通版也不行了，因为M3-SD Perfect发售之后M3-SD普通版也就不再生产，以后市面上的M3-SD就全部是M3-SD Perfect，玩家在购买时需要注意，M3-SD Perfect的价格跟M3-SD普通版一致，500元左右的价格才合适。

# M3新内核双屏视窗系统体验版评测

刚才对M3-SD Perfect进行了评测，下面再给大家介绍一下近期电影卡公司发布的M3新内核双屏视窗系统体验版。

## 双屏视窗系统简介

双屏视窗系统是在日前发布的C16内核中提供的，它实际上是M3新设计的一种操作界面，程序移植自目前大受NDS玩家欢迎的Moonshell，M3升级成C16内核后就能够使用该程序的全部功能，比如观看高清晰DPG格式电影，直接欣赏MP3格式的音乐，浏览TXT电子书以及JPG/BMP/GIF格式图片等，而且M3的双屏视窗系统青出于蓝胜于蓝，不但可以实现Moonshell的全部功能，还可以进行多任务操作，比如边听音乐边看书等。

以下是详细更新：

1、改善了在C15内核中对SD卡的兼容性问题；

2、增加了扩展功能系统，按SELECT键进入扩展的视窗操作系统；

*在没有内核升级文件的情况下，按START键开机可直接进入视窗操作系统。

3、增加了MP3、MIDI、OGG等音频文件播

放的直接支持；

4、增加了JPG、GIF等图片文件浏览的直接支持；

5、增加了对MOONSHELL的DPG视频格式文件播放的直接支持；

6、增加了触摸屏指向操作支持；

7、增加了对NDS系统的日期、时间、温度的显示；

8、增强了主题自定义功能，可灵活设置桌面图标的位置、大小和隐藏状态，桌面、菜单、电子书等可自定义背景图片，可设置开机音乐和关机音乐；

9、增强了多任务运行功能，最多可以支持16个任务(窗口)同时运行；

10、增强了其他操作细节和双屏应用的诸多改善。

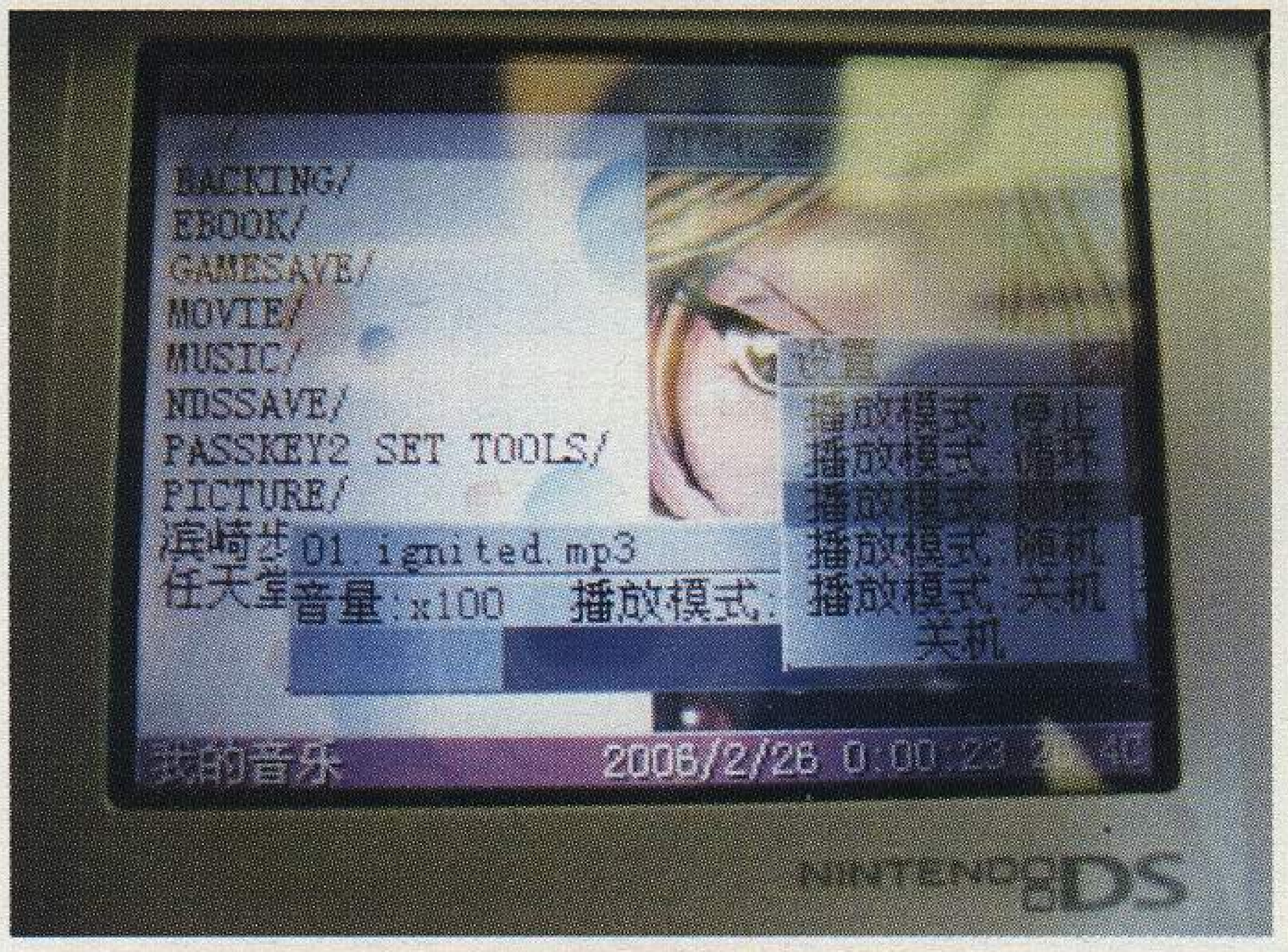
## 双屏视窗系统使用方法

将M3（无论M3-SD还是M3-CF）的内核升级到最新的C16，重新开机后会发现M3主界面下方出现提示：Select－扩展功能。这个“扩展功能”也就是双屏视窗系统，是移植自Moonshell 0.9版，进入系统后就可以用按键或者用触摸笔来进行操作了。

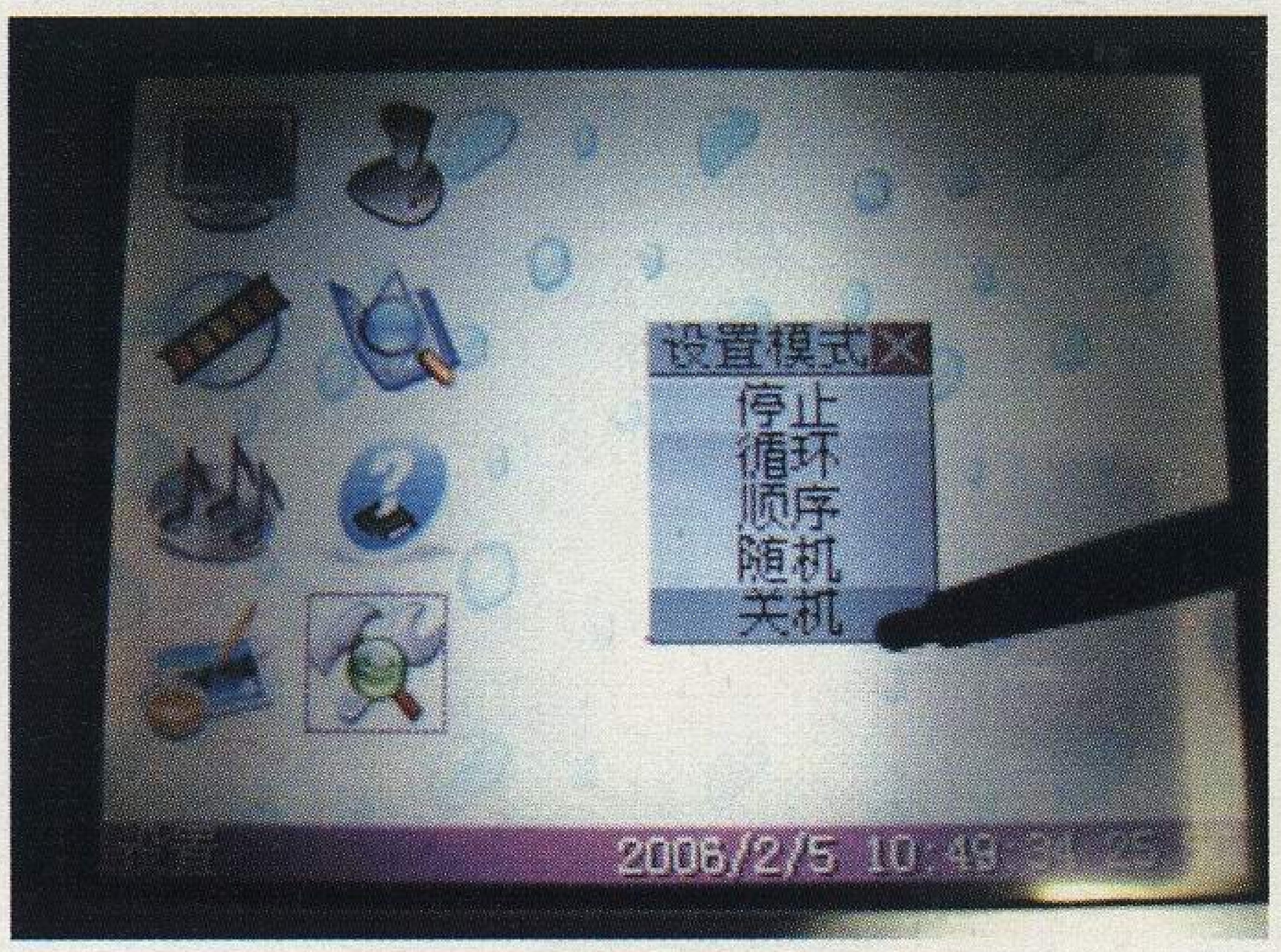
为什么它叫做双屏视窗系统呢，从其界面就能够看出来，如同我们平常使用的WINDOWS系统一样，进入扩展功能后可以看到它也有一个桌面，上面有八个图标代表不同的功能，移动到不同的图标上面时在状态栏上会显示出不同的标识。

## 功能介绍

M3的新双屏视窗操作系统比之前的图形操作系统有了长足的进步：它配备多线程任务引擎系统，可以同时稳定运行更多的应用程序。触摸



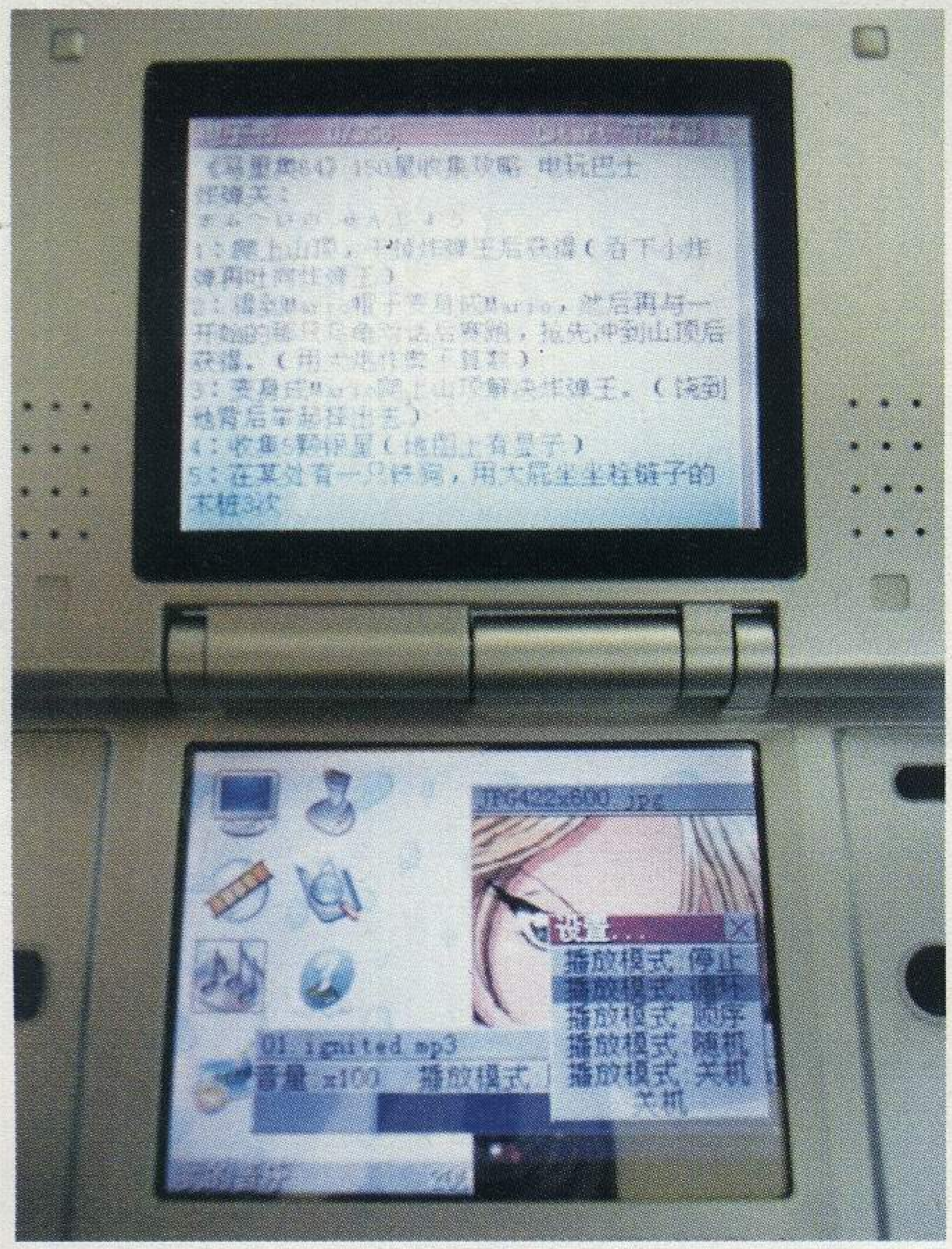

↑不同的音乐播放模式。




↑可设置音乐播放完后自动关机。

↑全屏幕播放高清晰电影。

屏和双屏首次得到了充分的应用。菜单选择、图片移动、功能操作都有了更灵活的使用方式。水晶引擎GBM格式的电影和基于MPG压缩基础的DPG格式的电影都可以兼容播放，使得掌机视听功能有了更多的选择。更加清晰的将电影、MTV完美再现。除了电影播放，M3双屏视窗操作系统还支持个性主题界面定制，图标样式、桌面墙纸、窗口颜色、菜单背景，开机和关机音乐都可以随意更改，让M3的系统个性十足，变化无穷！




↑方便的电子书浏览模式。

在娱乐应用方面，M3可直接支持MP3、OGG、WAV等常见音频格式的播放，并且支持播放模式设置，顺序播放、循环播放、随机播放和播放完关机等多种设置选项，使得功能更加贴心和人性化。多任务视窗系统还使得一边听音乐，一边观看电子书和浏览图片成为可能。特别值得一提的是，M3双屏视窗操作系统的升级目前才是刚启动阶段，更多贴心智能化的功能将借助强大简单的内核升级系统机制逐一实现。

从软件在未来方面的拓展来看，新的M3双屏视窗操作系统支持了多线程任务，因此在NDS机能的能力范围内，可以实现非常方便的操作性。目前的体验版系统即可看电子书、浏览图片、欣赏音乐同时进行，或者同时执行其他的现有功能任务。只要玩家充分发挥想象力，现有的功能就可以提供很多用途。例如TXT文件储存下载的英文课本，MP3文件储存听力教材，那么图文并茂的有声学习就可以实现了。值得庆幸的是，这个功能电影卡研发部已经留意到了，并也为其功能的拓展开始努力。目前通过官方得到了一些内部尚未开发完成的新系统运行情况的图片，这些还是非常值得期待的。

输入法：从键盘布局来看，虽然不支持手写输入，但是通过软键盘即可轻松的进行拼音、英文的混合输入，我们还看到有符号输入和全脚、半脚字符输入切换。可以说虽然设计简易，但是却体贴入微。汉字的排序也根据掌上产品使用的特点进行排序，应该是非常适应在日常使用输入的，可以完全满足文本编辑需要。图中正在用软键盘编辑那个TXT文件的马里奥64DS的攻略。可以想象，我们在看电子书的时候突然发现了一个错字或者自己有了一些感想，可以在M3的双屏视窗系统下随手简单的修改和记录下来，这种不断积累的掌上财富也是一种无法抗拒的魅力所在。一边听音乐一边用NDS输入自己的文章将不再是梦。

真人发声英汉词典：官方也给了当前程序开发环境下的运行图片，目前已经确认，这个英汉词典是支持英汉汉英双向查询的，不过初期仅提供英汉查询，单词发音为真人录音，有2万多个常用单词可以发音，并不是所有的单词都具备发音的能力。字典具备外挂词库扩展功能，用户可以自建词库，也兼容使用其他电子词典的扩展词库文件。这个词典是为掌机设计的，因此很多掌机词汇和动漫词汇被收录，在玩英文版的游戏，对剧情和物品方面的理解将有很大帮助。好事多磨，虽然功能强大，但是开发时间也长，这个软件要3个月后提供第一版本，等待还是漫长的，在这期间还是先体验小功能和NDS游戏来渡过吧。

研发组声称，在M3双屏视窗系统下在未来会诞生出更多的软件，开放的开发接口将使得每个人都能够在这个平台下提供相应的功能组件或插件，这就使得软件种类得以在短时间内快速增加更新。开发的各种工具软件也会尽力保持操作风格的统一，以便用户能够非常容易的上手使用。例如SELECT键切换任务窗口，START键切换窗口在上下屏幕的位置显示都已成为标准。通过NDS按键和触摸屏相配合的快捷操作方式，M3双屏视窗操作系统在未来的发展是目前烧录卡系统中前所未有的飞跃。

电影卡网站负责人JYX对本文提供相关资料，特此感谢。

# 秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编／天意

## 秘技

### NDS 史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团 ACT

通关后去レンキン山，会遇到史莱霸，它的HP有3000。在教会输入Y、L、L、Y、R、R、Y、上、下后，出现大战车カブト・カブットル。

### NDS 拉吧！泡泡龙 PUZ

PUZZLE模式通关一次后，在标题画面依次输入SELECT、A、B、左、右、A、SELECT、右，就进入SOUND TEST模式，按下按键能听到各种音效。

### PSP 怪物猎人携带版 RPG

トレジャ–ハンタ–ズ的报酬如下：

2000～：回复药グレ–ド、こんがり肉G；
5000～：大タル爆弹G、小タル爆弹G；
10000～：钢のたまご；
13000～：たまご券、宝石券；
15000～：フエ–ルピッケル；
23000～：いにしえの秘药；
35000～：银のたまご；
40000～：火龙の翼、火龙の逆鳞；
45000以上：金のたまご。

调和道具列表如下：

001 回复药：药草+アオキノコ
002 回复药グレ–ト：回复药+ハチミツ
003 荣养剂：アオキノコ+不死虫
004 荣养剂グレ–ト：荣养剂+ハチミツ
005 解毒药：げどく草+アオキノコ
006 汉方药：サボテンの花+にが虫
007 秘药：マンドラゴラ+荣养剂グレ–ト
008 いにしえの秘药：活力剂+ケルビの角
009 增强剂：ハチミツ+にが虫
010 活力剂：增强剂+マンドラゴラ
011 强走药：增强剂+生烧け肉
012 强走药グレ–ト：こんがり肉+狂走エキス
013 鬼人药：增强剂+怪力の种
014 鬼人药グレ–ト：鬼人药+アルビノエキス
015 怪力の丸药：活力剂+怪力の种
016 硬化药：增强剂+忍耐の种
017 硬化药グレ–ト：硬化药+アルビノエキス
018 忍耐の丸药：活力剂+忍耐の种
019 ホットドリンク：トウガラシ+にが虫
020 ク–ラ–ドリンク：冰结晶+にが虫
021 特产キノコキムチ：トウガラシ+特产キノコ
022 毒生肉：生肉+毒テングダケ
023 シビレ生肉：生肉+マヒダケ
024 眠り生肉：生肉+ネムリ草
025 素材玉：ネンチャク草+石ころ
026 けむり玉：素材玉+ツタの叶
027 毒けむり玉：素材玉+毒テングダケ
028 闪光玉：素材玉+光虫
029 こやし玉：素材玉+モンスタ–のフン
030 ペイントボ–ル：ネンチャク草+ペイントの实
031 爆药：火药草+ニトロダケ
032 小タル爆弹：小タル+火药草
033 小タル爆弹G：モンスタ–の浓汁+小タル爆弹
034 大タル爆弹：爆药+大タル
035 大タル爆弹G：モンスタ–の浓汁+大タル爆弹
036 音爆弹：爆药+鸣き袋
037 ネット：クモの巢+ツタの叶
038 落とし穴：ネット+トラップツ–ル
039 マグダンゴ：钓りミミズ+ヤマイモムシ



表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

040 アロダンゴ：钓りバッタ+カクバッタ
041 黄金ダンゴ：钓りホタル+ツチハチノコ
042 ボロピッケル：石ころ+棒状の骨
043 ピッケル：铁矿石+棒状の骨
044 ピッケルグレート：マカライト矿石+棒状の骨
045 ボロ虫あみ：ネット+なぞの骨
046 虫あみ：ネット+龙骨[小]
047 虫あみグレート：ネット+龙骨[中]
048 抗菌石：大地の结晶+にが虫
049 生命の粉：不死虫+龙の牙
050 生命の粉尘：生命の粉+龙の爪
051 回复笛：生命の粉尘+角笛
052 解毒笛：角笛+抗菌石
053 鬼人笛：鬼人药グレート+龙骨[中]
054 硬化笛：硬化药グレート+龙骨[中]
055 毒投げナイフ：投げナイフ+毒テングダケ
056 眠り投げナイフ：投げナイフ+ネムリ草
057 麻痹投げナイフ：投げナイフ+マヒダケ
058 力の爪：力の护符+老山龙の爪
059 守りの爪：守りの护符+老山龙の爪
060 LV2通常弹：カラの实+ハリの实
061 LV3通常弹：カラの实+はじけイワシ
062 LV1贯通弹：カラの实+ランポスの牙
063 LV2贯通弹：カラの实+ハリマグロ
064 LV3贯通弹：カラ骨[小]+ハリマグロ
065 LV1散弹：カラの实+はじけクルミ
066 LV2散弹：カラの实+龙の牙
067 LV3散弹：カラ骨[小]+龙の牙
068 LV1彻甲榴弹：カラの实+ハレツアロワナ
069 LV2彻甲榴弹：カラ骨[小]+ハレツアロワ070
LV3彻甲榴弹：カラ骨[大]+バクレツアロワナ
071 LV1扩散弹：カラの实+カクサンの实
072 LV2扩散弹：カラ骨[小]+龙の爪
073 LV3扩散弹：カラ骨[大]+カクサンデメキン
074 火炎弹：カラの实+火药草
075 水冷弹：カラの实+キレアジ
076 电击弹：カラの实+光虫
077 灭龙弹：カラ骨[大]+龙杀しの实
078 LV1回复弹：カラの实+药草
079 LV2回复弹：回复药+カラの实
080 LV1毒弹：カラの实+毒テングダケ
081 LV2毒弹：カラ骨[小]+イ－オスの毒牙
082 LV1麻痹弹：カラの实+マヒダケ
083 LV2麻痹弹：カラ骨[小]+ゲネポスの麻痹牙
084 LV1睡眠弹：カラの实+ネムリ草
085 LV2睡眠弹：カラ骨[小]+眠鱼
086 ペイント弹：カラの实+ペイントの实
087 鬼人弹：カラの实+怪力の种
088 硬化弹：カラの实+忍耐の种
089 圆盘石(5)：フエ－ルピッケル+圆盘石
090 铁矿石(5)：フエ－ルピッケル+铁矿石
091 大地の结晶(3)：フエ－ルピッケル+大地の结晶
092 マカライト矿石(3)：フエ－ルピッケル+マカライト矿石
093 ドラグライト矿石(3)：フエ－ルピッケル+ドラグライト矿石
094 カブレライト矿石(2)：フエ－ルピッケル+カブレライト矿石
095 ユニオン矿石(2)：フエ－ルピッケル+ユニオン矿石
096 红莲石(2)：フエ－ルピッケル+红莲石
097 狱炎石(2)：フエ－ルピッケル+狱炎石
098 ライトクリスタル(2)：フエ－ルピッケル+ライトクリスタル
099 ノヴァクリスタル(2)：フエ－ルピッケル+ノヴァクリスタル
100 ピュアクリスタル(2)：フエ－ルピッケル+ピュアクリスタル
101 上龙骨(3)：フエ－ルピッケル+上龙骨
102 坚龙骨(2)：フエ－ルピッケル+坚龙骨
103 王族カナブン(3)：フエ－ルピッケル+王族カナブン
104 のりこねバッタ(2)：フエ－ルピッケル+のりこねバッタ
105 ハチミツ：钓りホタル+特产キノコ
106 药草：ネンチャク草+虫の死骸
107 火药草：もえないゴミ+トウガラシ
108 アオキノコ：げどく草+毒テングダケ
109 生肉：コゲ肉+モンスタ－のフン
110 大タル：ツタの叶+龙骨[中]
111 小タル：ネンチャク草+龙骨[小]
112 砥石：圆盘石+龙骨[小]
113 カラの实(5)：カラの实+铁钢石
114 ハリの实(5)：ハリの实+大地の结晶
115 サシミウオ：げどく草+眠鱼
116 生烧け肉：雷光虫+ランポスの皮
117 鸣き袋：钓りカエル+角笛
118 モンスタ－の体液：冰结晶+睡眠袋
119 千里眼の药：サボテンの花+雷光虫
120 狂走エキス：龙杀しの实+鱼龙のキモ
121 怪力の种：カクサンの实+怪鸟の鳞
122 忍耐の种：ハリの实+ドスランポスの爪
123 はじけイワシ：トウガラシ+サシミウオ
124 モンスタ－の浓汁：モンスタ－の体液+にが虫

# 猎人
## 贪婪之岛

根据富坚义博的同名漫画《HUNTER X HUNTER》改编的游戏已经有很多了，掌机上的作品也有不少，不过在这些之中素质高的并不多，而WSC版的《猎人 贪婪之岛》（以下简称《GI》）就是一款非常不错的作品。WSC上的前两部作品都是AVG类型的，而《GI》一改了前两部的类型变为一款RPG游戏，以一些独特的系统和丰富的事件使这款作品得到了好评。

**原创的剧情**

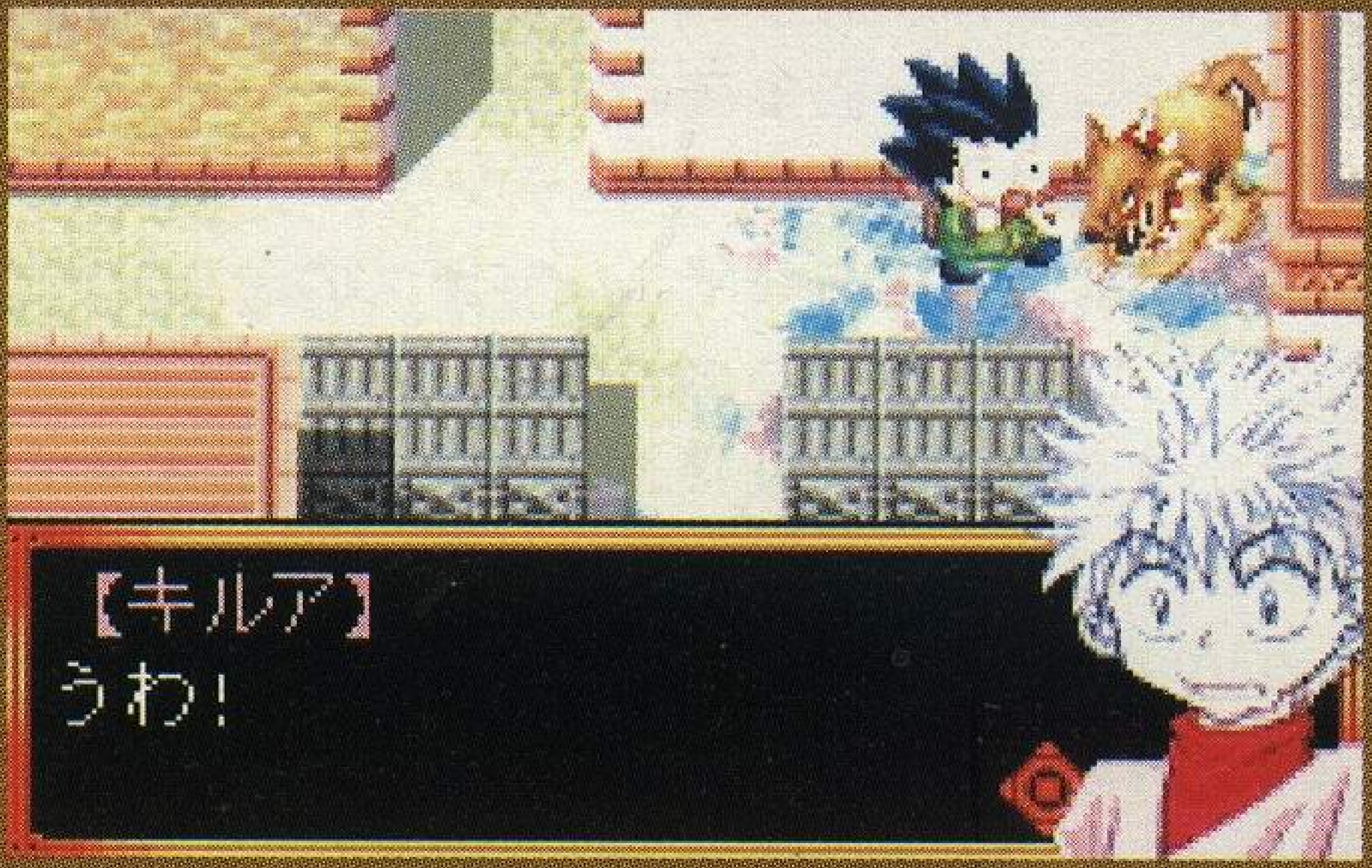
本作的剧情以《猎人》原作漫画为主干。漫画中《贪婪之岛》是一个用念制造出的游戏，这个游戏要靠专用的JS游戏机来运行，而且游戏者还要使用念，否则不能进入游戏。所有游戏者都以真实的身体来进入游戏，游戏中的死亡等于现实中的死亡，可以说是以命相博。幻影旅团的团长库洛洛中了库拉皮卡的戒律之锁，而解除这种戒律的办法只能找除念师，得知《贪婪之岛》这个游戏中可能有除念师存在后，旅团的其他团员也进入到游戏中，为团长寻找除念师。而主角小杰则是得知在这个游戏里有和他的父亲——金相关的线索，所以也进入到这个游戏中，于是各种各样的人怀着各种各样的目的都相继进入了这个游戏。在这款作品中既有忠实于原作的剧情，又有游戏中原创的剧情，特别是收集所有卡片的过程，漫画中不可能把每张卡片入手的过程都介绍，很多不重要的都是一笔带过。而在游戏中，那些被一笔带过的卡片都有了自己的原创入手方法。

**忠于原作的系统**

在游戏中，念和卡片是两个非常重要的系统，也是游戏的一个亮点。游戏中的敌人是可以看到的，并不是踩雷遇敌，遇敌后进入一个8×3的战场，战斗方式有点类似战棋。战斗中可以使用念和卡片，原作中念的效果在游戏的战斗中得以体现。比如绝在原作中是不使用念力只靠感觉来进行躲避（特指小杰在斗技场那战），在游戏中绝成为了回避对手攻击的技能，这种设定还是很忠于原作的。另外一个就是卡片系统，在原作中，游戏中的玩家在战斗时都是使用各种卡片的。而在本作中也是如此，卡片在游戏中就像道具一样，种类繁多，效果也都不同，在战斗中对你会有很大的帮助。部分卡片无法达到原作中的效果，所以在游戏中作了调整，不过也有一些卡片的效果和原作差不多。用起来有一种非常熟悉的感觉。

**众多的事件**

游戏中有很多事件，大多都是和获得卡片相关的，而且在这些事件中，有些事件又是环环相



和的，解决了事件A后，事件B又出现了，给人的感觉是总是有解决不完的事件再等着你。而且在游戏中引入了时间系统，在大地图上行走时根据路程要用相应的天数，而游戏中有一些和固定日期、月份、季节等有关的剧情。游戏的自由度也很高，没有固定的主线，这是在考验玩家合理计算和运用时间的能力，如果有些事件错过了规定的时间，除了S/L大法外就只能等明年了。可以说是个又有意思又烦人的系统。笔者在玩的时候计算了一下，如果合理利用时间的话，整个游戏在一年（游戏中时间）左右就可以告破，但是这一年基本是闲不住的，总有干不完的事情。

**卡片的收集**

卡片收集是游戏中最花时间的，而且也是必须要完成的任务。只有收集齐这100张指定卡片才能离开贪婪之岛，游戏才可以结束。但是想收集这100张是非常不容易的，在前面也说过了，漫画中很多收集过程都一笔带过了，但是在游戏中却赋予了原创的收集剧情。比如在游戏中经常有用非指定卡片和NPC交换指定卡片，或者是通过完成一些原创的任务来获得指定卡片。这样一来使收集卡片增加了一定的难度，也增加了一定的乐趣，就算对原作剧情十分熟悉的玩家对某些原创剧情也会很头疼的。

**熟悉的人物**

在原作中，小杰和奇牙进入贪婪之岛后遇到了比丝姬，之后就一直为他们三人一起行动。这

一点在游戏中略有不同，在游戏中比丝姬的戏份没有原作中那么重，很多剧情和她关系都不大，但是也有部分剧情是必须她在队中才能完成的。在RPG游戏中除了主角外的其他同伴都会有加入或离队的时候，而比丝姬在游戏中就是充当了这种角色。不过这也是在游戏中不得已设定成这样，因为战斗区域是8×3的原因，所以也只能对人数进行了限制。就拿原作中对莱沙的那场来说，除去那些闲人外，我方参战人数可以达到4人，而游戏中只能使用3人。在游戏中，还有一些客串人物，在一些剧情中也可以使用。比如西索、飞坦、芬克斯，甚至连旅团团长也可以使用，还有前来帮老板的千金寻找天使自动笔的库拉皮卡，这些在原作剧情中仅仅出现或未曾出现的人物通过原创剧情在游戏中都可以使用，不得不说是一种感动。

本作中还有一些细微的设定也十分不错，可以看得出厂商下了一定的功夫。按照原作剧情，通过游戏后每个人会选择一样东西带到现实世界中，根据选择的物品，通关后的CG会有所不同，如果最后一战时让西索和你并肩作战的话，在最后结局CG中会出现他和团长对决的画面。虽然只是一个游戏中原创的画面，但是却给FAN们留下了很深的印象。这款游戏充分地表现了原作中的贪婪大陆，在不破坏原作剧情的情况下加入了原创剧情。而且可以使用团长、西索、库拉皮卡这些人物，也满足了很多FANS。

文/翔武

# 海贼王 伟大的战斗

《海贼王》是一部非常火热的少年漫画，根据它改编的游戏也非常多。我们今天要给大家介绍的是WSC版的《海贼王 伟大的战斗》。

这款游戏的剧情取自漫画中路飞等人进入伟大航路到打倒克罗克达尔。游戏中的登场人物很多，除了我方的几位人物外，像Mr.1、克罗克达尔、艾斯这些在原作中很强的人物也可以使用。收集通缉令是这个游戏的精华，也是开启所有隐藏要素的关键。下面就把所有通缉令收集的方法献给大家。

## 全通缉令效果&入手方法

**01.モンキ−・D・ルフィ**
效果：**ルフィ**的体力增长一级。入手方法：**ルフィ**通过普通难度以上的故事模式。

**02.ロロノア・ゾロ**
效果：佐罗的体力增长一级。入手方法：佐罗通过普通难度以上的故事模式。

**03.ナミ**
效果：娜米的体力增长一级。入手方法：娜米通过普通难度以上的故事模式。

**04.ウソップ**
效果：乌索普的体力增长一级。入手方法：乌索普通过普通难度以上的故事模式。

**05.サンジ**
效果：桑吉的体力增长一级。入手方法：桑吉通过普通难度以上的故事模式。

**06.トニ−トニ−・チョッパ−**
效果：乔巴体力增长一级。入手方法：乔巴通过普通难度以上的故事模式。

**07.サ−・クロコダイル**
效果：**クロコダイル**的体力增加一级。入手方法：**クロコダイル**通过普通难度以上的故事模式。

**08.ミス・オ−ルサンデ−**
效果：**ミス・オ−ルサンデ−**体力增加一级。入手方法：**ミス・オ−ルサンデ−**通过普通难度以上的故事模式。

**09.Mr.1(ダズ・ボ−ネス)**
效果：Mr.1体力增加一级。入手方法：Mr.1通过普通难度以上的故事模式。

**10.ミス・ダブルフィンガ−**
效果：隐藏人物**クロコダイル**出现条件1。入手方法：Mr.1无伤通过最高难度的故事模式。

**11.Mr.2**
效果：Mr.2体力增加一级。入手方法：Mr.2通过普通难度以上的故事模式。

**12.Mr.3**
效果：隐藏人物**ミス・オ−ルサンデ−**出现条件1。入手方法：Mr.2无伤通过最高难度的故事模式。

**13.ミス・ゴ−ルデンウィ−ク**
效果：隐藏人物**ミス・オ−ルサンデ−**出现条件2。入手方法：Mr.1通过最高难度的故事模式。

**14.Mr.4**
效果：隐藏人物Mr.1出现条件1。入手方法：乔巴通过最高难度的故事模式。

**15.ミス・メリ−クリスマス**
效果：隐藏人物Mr.1出现条件2。入手方法：Mr.2通过最高难度的故事模式。

**16.Mr.5**
效果：隐藏人物Mr.2出现条件1。入手方法：佐罗通过最高难度的故事模式。

**17.ミス・バレンタイン**
效果：隐藏人物Mr.2出现条件2。入手方法：娜米通过最高难度的故事模式。

**18.アンラッキ−ズ**
效果：隐藏人物**クロコダイル**出现条件2。入手方法：**ミス・オ−ルサンデ−**最高难度的故事模式。

**19.ネフェルタリ・ビビ**
效果：地下圣殿场地出现条件1。入手方法：**クロコダイル**通过最高难度的故事模式。

**20.ネフェルタリ・コブラ**
入手方法：迷你游戏模式中击倒60只功夫海牛。

**21.イガラム**
入手方法：迷你游戏模式中击倒100只功夫海牛。

**22.ジャッカルのチャカ**
入手方法：迷你游戏模式中击倒100只功夫海牛。

**23.ハヤブサのペル**
入手方法：迷你游戏模式中击倒100只功夫海牛。

**24.コ−ザ**

入手方法：迷你游戏模式中击倒100只功夫海牛。

**25.カルー**

效果：地下圣殿场地出现条件2。入手方法：迷你游戏模式中击倒120只功夫海牛。

**26.カウボーイ**

入手方法:桑吉在迷你游戏中击倒80只功夫海牛。

**27.バーボンJr.**

入手方法:乌索普在迷你游戏中击倒80只功夫海牛。

**28.ケンタロウス**

入手方法：佐罗在迷你游戏中击倒80只功夫海牛。

**29.ヒコイチ**

入手方法:娜米在迷你游戏中击倒80只功夫海牛。

**30.ストンプ**

入手方法:乔巴在迷你游戏中击倒80只功夫海牛。

**31.イワンX**

入手方法:路飞在迷你游戏中击倒80只功夫海牛。

**32.ドルトン**

入手方法：**エ–ス**通过最高难度的故事模式。

**33.Dr.ヒルルク**

入手方法：乔巴无伤通过最高难度的故事模式。

**34.Dr.くれは**

效果：所有人体力增长一级。入手方法：娜米无伤通过最高难度的故事模式。

**35.スモーカー大佐**

效果：**スモ–カ**–大佐体力增长一级。入手方法：**スモ–カ**–大佐通过普通难度以上的故事模式。

**36.たしぎ曹长**

效果：**たしぎ**曹长体力增长一级。入手方法：**たしぎ**曹长通过普通难度以上的故事模式。

**37.ガープ本部中将**

效果：**スモ–カ**–大佐出现条件。入手方法：**たしぎ**曹长通过最高难度的故事模式。

**38.コビーとヘルメッポ**

效果：**たしぎ**曹长出现条件。入手方法：路飞通过最高难度的故事模式。

**39.铁拳のフルボディ**

效果：海军本部场地出现条件1。入手方法：桑吉通过最高难度的故事模式。

**40.1・2のジャンゴ**

效果：海军本部场地出现条件2。入手方法：乌索普通过最高难度的故事模式。

**41.ゼフ**

效果：桑吉可以使用LV3必杀击。入手方法：桑吉无伤通过最高难度的故事模式。

**42.ジュラキュール・ミホーク**

效果：佐罗可以使用LV3必杀击。入手方法：佐罗无伤通过最高难度的故事模式。

**43.ドリーとブロギー**

效果：乌索普可以使用LV3必杀击。入手方法：乌索普无伤通过最高难度的故事模式。

**44.赤发のシャンクス**

效果：路飞可以使用LV3必杀击。入手方法：路飞无伤通过最高难度的故事模式。

**45.ベン・ベックマン**

效果：迷你游戏模式出现条件1。入手方法：在故事模式中击倒30只功夫海牛。

**46.ラッキー・ルウ**

效果：迷你游戏模式出现条件2。入手方法：在故事模式中击倒30只功夫海牛。

**47.ヤソップ**

效果：迷你游戏模式出现条件3。入手方法：在故事模式中击倒30只功夫海牛。

**48.ジョニーとヨサク**

入手方法：**スモ–カ**–通过难度最高的故事模式。

**49.ポートガス・D・エース**

效果：**エ–ス**体力增加一级。入手方法：**エ–ス**通过普通难度以上的故事模式。

**50.道化のバギー**

入手方法：无伤通过最高难度模式。

**51.金棒のアルビダ**

入手方法：无伤通过最高难度模式。

**52.百计のクロ**

入手方法：无伤通过最高难度模式。

**53.首领・クリーク**

入手方法：无伤通过最高难度模式。

**54.ノコギリのアーロン**

入手方法：无伤通过最高难度模式。

**55.はっちゃん**

入手方法：无伤通过最高难度模式。

**56.ワポル**

入手方法：**エ–ス**无伤通过最高难度的故事模式。

**57.パンダマン**

入手方法：**たしぎ**无伤通过最高难度的故事模式。

**58.ドラゴン**

入手方法:**スモ–カ**–无伤通过最高难度的故事模式。

**59.ニコ・ロビン**

入手方法：使用**ミス・オ–ルサンデ**–无伤通过最高难度的故事模式。并且全KO通过，击倒30只功夫海牛。

**60.ゴールド・ロジャー**

入手方法：使用**クロコダイル**无伤通过最高难度的故事模式。并且全KO通过，击倒30只功夫海牛。

# BIO HAZARD®
## Deadly Silence
# PG生存二人组

编辑战队
文、责：岚枫/翔武

《生化危机1》作为当年在PS、SS两大平台上大红大紫的经典游戏，自从移植到掌机的DS平台上就一直成为众玩家的话题作品。大家除了在掌机上享受到了原汁原味的生化作品外，作为次世代掌机所不可获缺的无线网络功能也大大的增强了游戏的耐玩度。虽然CAPCOM曾经在PS2平台上推出过两部对应网络的生化作品，但除了因为门槛较高普通玩家很难具有那样的硬件条件外，CAPCOM屏蔽日本外所有亚洲地区的IP也让当初想要一试身手的众死忠们与游戏无缘。在本作中新加入的“WIRELESS PLAY”模式终于可以使广大玩家体验到网络版生化的魅力，众人协力在洋馆中为生存而战斗也成为了可能。今期的编辑部战队将由岚枫和翔武联手为大家讲解“WIRELESS PLAY”模式中的一些攻略要点，希望大家能够喜欢！因为硬件资源等的关系，本攻略是在二人联机下进行的，不便之处还请读者大人海涵！（地图标号请参考本刊中《生化最速攻略》一文）

| 登场人物介绍 | | |
|---|---|---|
| **克里斯**（クリス・レッドフイ—ルド） | 擅长使用手枪 | 初始人物 |
| **吉尔**（ジル・バレンタイン） | 可持有道具数量更多 | 初始人物 |
| **巴瑞**（バリ—・バ—トン） | 擅长武器为麦林枪 | 使用吉尔在重生模式下完成游戏 |
| **瑞贝卡**（レベツカチエンバ—ス） | 擅长配制药草和治疗 | 使用克里斯在重生模式下完成游戏 |
| **威斯克**（アルバ—ト・ウエスカ—） | 可熟练使用各种枪械 | 完成MASTER OF KNIFING模式 |
| **肯尼斯**（ケネス・J・サリバン） | 擅长使用野战刀 | 使用吉尔在经典模式下完成游戏 |
| **弗雷斯特**（フォレスト・スパイヤ—） | 擅长使用枪榴弹等重武器 | 使用克里斯在经典模式下完成游戏（8格物品栏） |
| **艾里克**（エンリコ・マリ—二） | 各种能力都非常平均 | ？？？ |
| **理查德**（リチャ—ド・エイケン） | 喜欢使用霰弹枪 | ？？？ |

在“WIRELESS PLAY”模式下可登场的角色数量为七名，全部由STARTS小组的成员组成。除了吉尔与弗雷斯特两名角色有八格的物品栏外，其他角色都为六格。所有人物的初始装备相同，在洋馆（Mansion）和中庭（Guardhouse）两个场景中的基本配制9mm手枪外加15发子弹。在实验室（Laboratory）场景中对战模式下的装备配制是霰弹枪带7发子弹，而协作模式下则是空手。每名角色都有自己的特点，并且在游戏中会有非常明显属性差异。例如擅长使用手枪的克里斯用9mm手枪攻击丧尸时爆头率明显比一般的角色高不少，而喜欢使用野战刀的肯尼斯小刀的攻击力相当高，甚至与一般角色的手枪威力差不多。不同的玩家可以依喜好选择适合自己的角色。

## 游戏规则

**对战模式**

- 将黄色敌人打死，其他玩家场景中的敌人会加强。
- 将紫色敌人打死，增加其他玩家场景中敌人的移动速度。
- 蓝色宝箱中道具只有一份，先到先得。

**协作模式**

- 所有玩家共用一个HP槽，一人死亡就意味着整支队伍任务失败。
- 场景内的所有敌人的数目都是固定的，敌人的强度会随着玩家人数的增加而增强。
- 当玩家处在同一个场景内时，攻击力会增加。
- 道具可以通过异次元箱进行交换。
- 蓝色宝箱中道具只有一份，先到先得。

## 关后的评价

完成关卡后游戏会依玩家关后所获得的分数给予评价，评价分A、B、C、D四个等级。对战模式的关后相关评价奖励会比较多，分以下几个部分：

**TIME**：完成时间
**ENEMY**：杀敌数
**1st BONUS**：率先完成关卡会获得此奖励
**NO HEAL**：不使用恢复道具
**GREATEST SHOOTER**：暂时不明，可能是与射击的命中率有关或者是杀敌数到达一定的数目
**KNIFE KILLER**：用小刀结果BOSS
（GREATEST SHOOTER与KNIFE KILLER两项奖励无法同时取得。）

协作模式因为是集体评价，所以只有TIME和ENEMY两部分的评分，只要在尽量短的时间内完成关卡并消灭足够多的敌人就可以获得高评价。

## 洋馆逃亡

**主要流程：**
**对战模式：画廊[11]取得馆的钥匙～打开[12]到[6]的房门～房间[10]取得霰弹枪～到大厅[1]解决掉暴君后脱出。**
**协作模式：同上**

### 攻略要点

在对战模式中如果想要获得优胜的话，一定要力争第一个完成关卡，在这个场景中的敌人普遍较弱，躲避起来相对容易一些。如果对自己的操作有自信的话，完全可以任何补给都不拿直接冲到洋馆大厅与暴君单挑，有二十几发9mm手枪子弹就足够解决他了。如果想要在关后取得更高的分数的话，可以尝试用肯尼斯来进行游戏，因为他的小刀攻击威力相当大，可以用小刀来与暴君进行BOSS战，注意对方的攻击手臂是左手，只要始终从右侧绕着他进行游击战的话，用小刀结果暴君也绝对不是很困难的事。如果还能做到不吃回复道具和第一个达到终点的话，那优胜肯定是你的了！

协力模式下难度更低，即使单枪匹马的闯过去也不会有太大的问题。不过要协调好谁拿场景[13]中蓝色宝箱中的榴弹枪哦。

道具物品分布

| 房间编号 | 对战模式 | 协作模式 |
|---|---|---|
| 17 | 架子上可获得9mm手枪子弹×30 | |
| 15 | 书架前可获得9mm手枪子弹×30 | |
| 13 | 地上可取得绿草×1 | 蓝色宝箱中可获得榴弹枪 |
| 14 | 异次元箱可取得9mm手枪子弹×30、绿草×2 | 异次元箱可取得急救剂×1 |
| 10 | 架子上可获得霰弹枪 | 架子上可获得霰弹枪、墙角可拣取霰弹枪子弹×7 |
| 11 | 尽头取得重要道具馆的钥匙（馆**のカギ**） | |
| 7 | 梳妆台前可获得霰弹枪子弹×7 | 梳妆台前可获得9mm手枪子弹×15 |
| 8 | 尽头可在地面拣取霰弹枪子弹×14 | |
| 4 | 暗室里可获得霰弹枪子弹×7<br>石像上面可取得急救剂×1 | 石像上面可取得9mm手枪子弹×15 |
| 1 | 地面可获得急救剂×1 | 蓝色宝箱中可取得急救剂×1 |

## 对战模式与协作模式的区别点

◆对战模式中在画廊[11]中取得馆的钥匙后天棚上的乌鸦会落下来，拐弯处会多出一个爬着的丧尸。而在协力模式下除了开始有一只猎杀者外没有别的敌人了。

←用小刀单跳暴君一定需要良好的操作和耐性。

# 中庭脱出

**主要流程：**
**对战模式：房间[68]取得红色的书～将书插在房间[71]书架的空缺处～在[73]打败黑色蜘蛛后拣取マスター―キ―～返回走廊[61]用钥匙脱出。**
**协作模式：队伍中一人在房间[68]取得寄宿舍的钥匙～另一人在房间[67]取得另一把寄宿舍的钥匙～二人用钥匙共同打开房间[73]的房门～在[73]打败黑色蜘蛛后拣取マスタ―キ―～返回走廊[61]用钥匙脱出**

## 攻略要点

因为关卡初期就可以在大房间[62]中取得高攻击力的麦林枪，所以推荐使用擅长使用此枪的巴瑞。另外在房间[68]、[71]的两个抽屉中分别可以找到6发麦林枪子弹，如果使用吉尔的话就可以省去寻找小钥匙的麻烦。

## 对战模式与协作模式的区别点

◆在走廊[61]中地板上有个缺口，在对战模式中会有植物的触角伸出来攻击玩家，如果将旁边的石像推到上面就可以避免伤害。

◆在对战模式中要进入房间[67]拿取榴弹枪是必须要输入密码的，取得密码的房间仍然还是房间[70]的台球桌前。通过反复试验发现密码是随机出现的，暂时试出来的两个密码分别是“958”和“215”。

◆房间[71]的房门是锁着的，解锁的方法是要围着场景[66]中的石碑跑动。在对战模式中需要每个人跑五圈才能打开；而在协作模式中两个人跑圈数超过九次就可以了。

◆主线略有区别，具体请参考前文。

道具物品分布

| 房间编号 | 对战模式 | 协作模式 |
|---|---|---|
| 62 | 异次元箱可取得9mm手枪子弹×15、麦林枪子弹×12 | 异次元箱可取得9mm手枪子弹×30、麦林枪子弹×12 |
| 61 | 地上可取得蓝草×3 | |
| 70 | 圆桌上可取得麦林枪、麦林枪子弹×6、急救剂×1；木桶上取得9mm手枪子弹×15 | |
| 65 | 地图上面推动石像后可在地上找到绿草×3 | |
| 68 | 床上取得重要道具红色的书、用小钥匙打开抽屉可取得麦林枪子弹×6 | 床上取得重要道具寄宿舍的钥匙（仅一人拿）、用小钥匙打开抽屉可取得麦林枪子弹×6 |

道具物品分布

| | | |
|---|---|---|
| 69 | 水池中可取得小钥匙×1 | |
| 66 | 蜂巢下方可取得小钥匙×1 | |
| 67 | 蓝色宝箱可取得榴弹枪 | 蓝色宝箱可取得榴弹枪、实验台上可获得麦林枪子弹×6、药品架上可取得重要道具寄宿舍的钥匙（仅一人拿） |
| 71 | 用小钥匙打开抽屉可取得麦林枪子弹×6 | |
| 72 | 地上可拣取红草×1 | |
| 73 | 火炉中取得重要道具**マスタ—キ—** | |

# 最终的逃脱

**主要流程：**

**对战模式：房间[103]取得研究所的钥匙～用钥匙打开房门进入[98]～房间[99]中取得动力室的钥匙～用钥匙进入[106]～在[109]中接通线路～在[111]中战胜暴君并接通线路使电梯恢复电力～从[106]右上方的电梯逃脱**

**协作模式：在房间[99]中取得动力室的钥匙～用钥匙进入[106]～在[109]中接通线路～在[111]中战胜暴君并接通线路使电梯恢复电力～从[106]右上方的电梯逃脱**

## 攻略要点

本场景是整个“WIRELESS PLAY”模式下最好玩的、同时也是最讲究配合的一个关卡。在对战模式中玩家可以使用霰弹枪、麦林枪、榴弹枪甚至火箭筒与敌人进行战斗，可选武器之丰富堪称三个关卡之最。同时敌人的种类也几乎包括了正篇中出现的所有敌人，这一切也都是为了让玩家体验足够的爽快感。但是在协作模式中则是另一番风格，在整个协作模式下玩家可以使用的武器只有榴弹枪和麦林枪两种，并且一样只有一把，因此两个人必须在战前就做好分工。显然在本关一个人使用巴瑞另一个人使用弗雷斯特会轻松一些，并且弗雷斯特八格的道具栏也可以为同伴多背一些补给道具。两个人只要协调好并在关卡中注意配合并拣取对方所需要的子弹，最后在房间[108]的异次元箱中交换道具，这样可以保证足够的弹药补给，打败暴君更是轻而易举的事。

## 对战模式与协作模式的区别点

◆武器和道具的分配上差距非常大。

◆从房间[107]的通风管道爬到房间[105]时，对战模式下需要自己去推木箱和梯子，而在协作模式中则不需要。

→这是小枫与小武共同完成实验室关卡的协作模式后的成绩，小武在小枫的领导下完美的完成了关卡！

道具物品分布

| 房间编号 | 对战模式 | 协作模式 |
|---|---|---|
| 102 | 地上可取得绿草×1、墙角可取得霰弹枪子弹×7 | 地上可取得绿草×1 |
| 101 | 墙角取得霰弹枪子弹×7 | 蓝色宝箱中取得榴弹枪 |
| 103 | 墙上的凹槽中取得重要道具研究所的钥匙、房间里端的桌子上可取得麦林枪墙上的凹槽中可取得榴弹×6、地上同样可取得榴弹×6、蓝色宝箱中可取得麦林枪 | |
| 104 | 墙角取得霰弹枪子弹×7 | 桌子上可取得麦林枪子弹×6、墙角也可取得麦林枪子弹×6 |
| 99 | 圆柱体器皿上可取得重要道具动力室的钥匙、地上可拣取红草×1 | 圆柱体器皿上可取得重要道具动力室的钥匙、地上可拣取红草×1、电脑旁可取得榴弹×6 |
| 105 | 蓝色宝箱中可获得火箭筒 | 架子上可取得麦林枪子弹×6 |
| 108 | 异次元箱中可取得麦林枪子弹×6、地上可拣取绿草×1 | 异次元箱中可取得急救剂×1、地上可拣取绿草×1 |
| 109 | 地图右下方拣取急救剂×1 | 无道具 |
| 110 | 地图右下方的桌子上可取得麦林枪子弹×6 | 地图右下方的桌子上可取红草×1 |

文/掌机迷策划组

# 不可不玩的NDS游戏

从最初NDS发售时多数游戏厂商保守观望，到现在NDS游戏新作倍出百花齐放，百余款游戏中，有一些游戏对NDS的普及起到了一定程度的促进作用，它们的共同特点是对硬件机能的巧妙应用和在策划方面的别出心裁，使游戏本身具有了非常独特的魅力，因此格外吸引人，甚至能够大大刺激NDS销量急速增长。如此优秀的游戏，每一位玩家都应该亲身体验一下它们的魅力，夸张一点说，这些是不可不玩的游戏。如果你正在挑游戏挑到眼花缭乱，不知道该买什么游戏才能对得起那不菲的价格，那么就不妨试试本文推荐的游戏吧，你会找到适合你的好游戏。

《瓦里奥制造》系列从第一作问世就吸引了一大批玩家，随着旋转、触摸机能的加入，制作人员越来越多恶搞的鬼点子让游戏死忠越来越多。每一种新机能的出现，都对应着一些新鲜的小游戏，让玩家越玩越着迷简直欲罢不能，甚至一拿到新的游戏就废寝忘食地一口气通关一次，狂热程度让人惊叹。究其受欢迎的原因，是5秒小游戏的紧张刺激，随时都能玩的方便快捷，还有种种恶搞想法的令人捧腹。虽说只是小游戏合集性质的作品，但是也有很高的挑战性，让所有玩家都有反复玩的兴趣。

《触摸瓦里奥制造》在2004年12月2日随NDS日版主机一同发售，这款游戏理所当然成为很多人的首选，也有小编第一时间入手游戏，每天玩得乐此不疲。游戏从开场动画开始就充满恶搞趣味，老瓦开发的游戏大卖特卖，不过他并没有就此收山大享清福的意思，而是继续研究怎样赚更多的钱，新掌机NDS的发售也在他的关注范围内，由于觉得新掌机的机能非常新鲜有趣，于是他又马不停蹄的制作新游戏赚钱去了。本作中

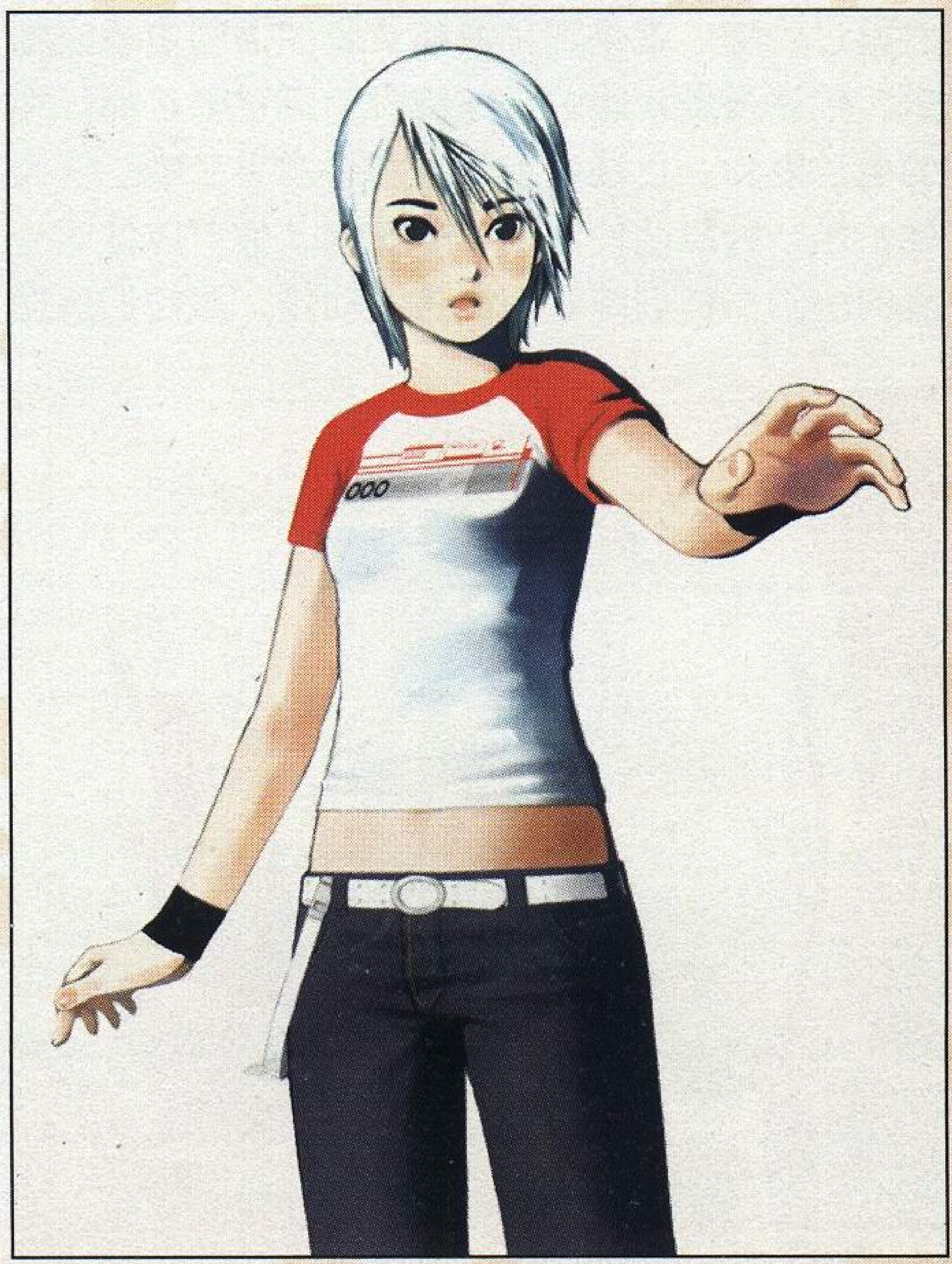
的小游戏都是通过触笔或麦克风来玩的，实际上比GBA的作品加大了难度，以前都是只要按一下按键就可以完成的小游戏，而现在增加了要用触笔连续点很多次才可以的小游戏，难怪有人怀疑坐在公共汽车上玩的时候，会不会紧张加颠簸导致一笔点下去触笔插进屏幕的惨剧。玩笑归玩笑，这里还是要提醒大家玩的时候爱护屏幕千万不要下手太重，另外还要小心吹气吹到脑缺氧哦！

GBA时代的音乐游戏非常匮乏，《Beat mania》等系列音乐游戏都止步于GB，让各位音乐游戏的爱好者感到惋惜，《大合奏！乐团兄弟》的出现则让他们又高兴了一把，终于可以在新掌机上玩到新的音乐游戏了。本作的发售日同样是2004年12月2日，相信选择把它和NDS一起购入的玩家都是音乐游戏的爱好者，不过可能有不少人都会觉得玩起来非常不适应吧。原因在于操作方法的差别，其他音乐游戏的玩法就像打鼓，需要一下一下的点按键，而《大合奏》的玩法则接近于弹钢琴，遇到长音时需要按住不放，这一点点微小的差别和玩家以前养成的习惯导致玩起来容易出现Tail miss。

操作上的小问题克服之后，就会发现《大合奏》是一款多么出色的音乐游戏，收录曲目方面从日本流行音乐到世界名曲、古典名曲、动漫音乐和游戏音乐，囊括各个方面应有尽有。操作方面既有适合所有新手的初级模式，也有难度进阶的业余模式和专业模式，更重要的是本作还可以进行自己谱曲和联机合奏，比起以前的掌机音乐游戏又达到了一个新高度。2005年9月26日《大合奏！乐团兄弟 追加曲补充包》的推出，补完了曲目过少的遗憾，期待以后任天堂能不断增加新的追加曲目。

《Another code 双重记忆》是一款冒险解谜类游戏，虽然语言要求使它的吸引力打了折扣，但是小编们仍然要赞一声好，因为这款游戏把硬件机能和游戏内容的结合发挥的淋漓尽致，足以作为后来其他游戏的典范。主角在14岁生日那天收到了父亲寄来的包裹，里面是一台小型电子仪器和一张薄薄的卡片，为了见到久别的父亲，她前往血腥爱德华岛开始了冒险。游戏中的那台电子仪器DAS被制作人员特意设计成与NDS一模一样的造型，具有拍摄存储和叠放照片功能，对游戏中的解谜起到了非常重要的作用。

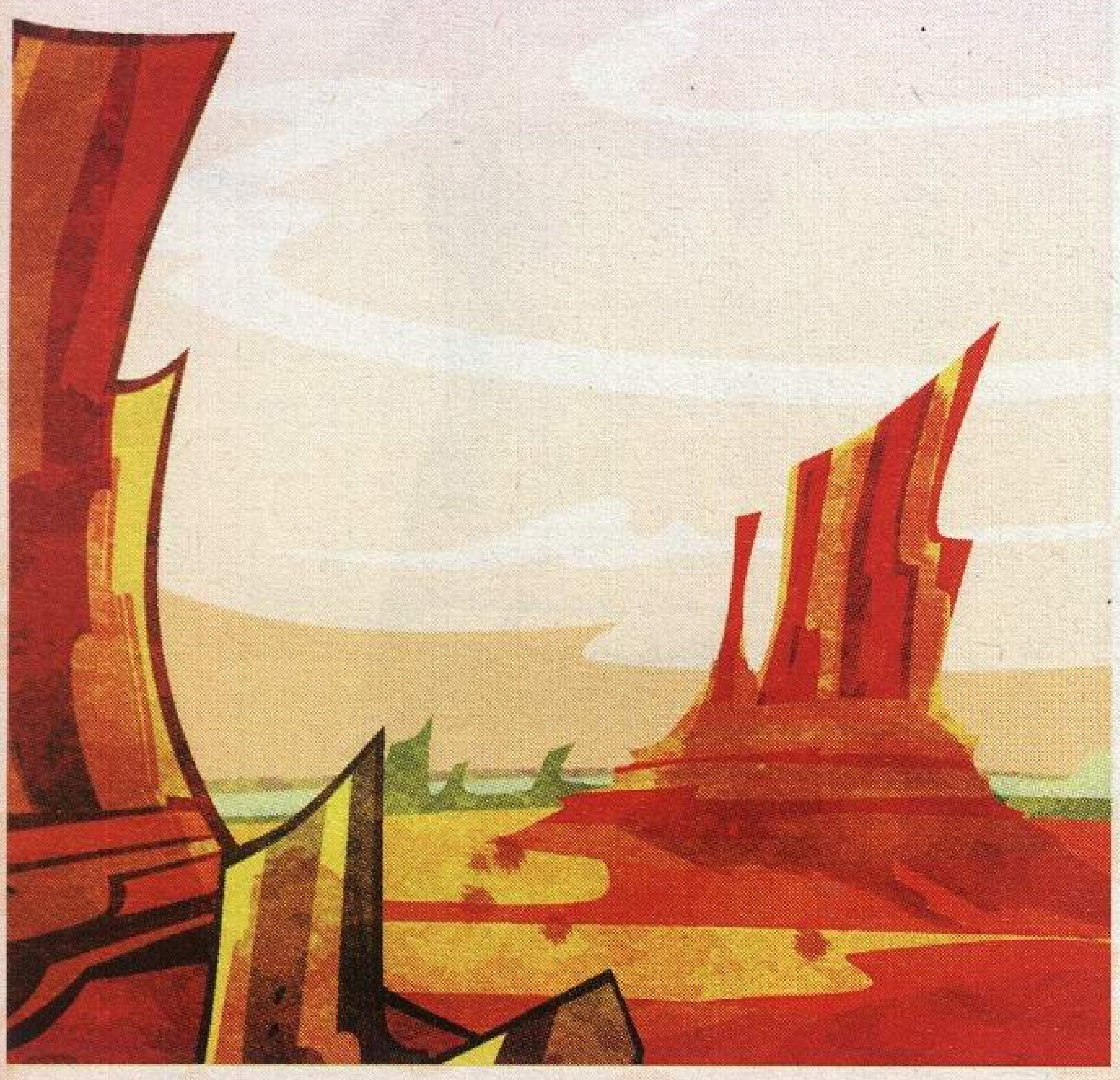
对应游戏内容，官方网站上的宣传也做得相当不错，为了更好的塑造故事环境，让玩家了解人物的内心世界和感情，从2005年2月14日开始每天增加一篇主角日记，终止于2005年2月24日，也就是游戏发售日。要说游戏本身的流程，在冒险解谜类游戏中实在算不上比较长的，但是游戏中每一处解谜都设计的非常巧妙，与NDS的机能有着密不可分的关系，简直就像是玩家自己带着DAS经历那一天的冒险一样，真是让人拍案叫绝。剧情的设计方面，相比其他多结局的AVG游戏，可能显得分支太少有些单薄，二周目游戏中也没有解开所有的谜团，莫非是预示着续作的出现？



水口哲也的名字对一些玩家来说是再熟悉不过的了，他所属的工作室除了为PSP设计开发了《Lumines》以外，还为NDS制作了《Meteos》，这款发售于2005年3月10日的游戏，对传统PUZ游戏的规则进行了新颖而成功的改革。不难想象，本作的音乐是非常出色的，虽然不像《Lumines》那样把音乐和方块结合得那么紧密，却也给人特别的感受。游戏中每个行星都有着特定的元素组成和重力环境，当然也有着特定的音乐和音效，所有行星的音乐各具特色又风格统一，没有哪一款PUZ游戏能够在音乐方面做到这个程度。

《Meteos》是只属于NDS的游戏，虽然也能用按键来进行操作，但是那无疑要繁琐的多，完全不像用触笔那样简单直接，游戏中的方块大小恰到好处，增一分则太大，减一分则太小。本作与传统方块游戏最大的不同之处在于，玩家只能控制方块下落的速度，而方块的颜色和下落的位置是完全随机的，随着下落速度的逐渐加快，游戏变得无比刺激和疯狂，能坚持三分钟就已经非常艰难了。PUZ游戏的狂热爱好者一定会对这款游戏情有独钟，用一盘卡带就能与同好进行对战，这使得游戏的魅力能够被更多的人认识到，让更多的人投入到游戏的刺激与疯狂中去。

你是否一直想养宠物却又没有时间来照顾它们？或者想养宠物却不被家里人允许？那就用电子宠物来实现这个愿望吧！早些年电子宠物曾经流行过一阵，就是那种液晶点阵图像的电子宠物机，也许很多年轻的玩家都没有见过吧，而现在的电子宠物，已经远远超越那个水平了哟。任天狗，是一种聪明伶俐的电子宠物，你可以像对待真的小狗一样训练它们做各种动作，跟它们玩抛



球和飞盘，带它们出去散步，为它们洗澡梳毛，这一切都能在小小一台掌机上实现。

《任天狗》的出现满足了很多玩家饲养宠物的愿望，三个版本一共15种小狗，高大强壮和小巧温顺的都有，每一位玩家都能找到心仪的小狗来养。照顾任天狗不需要每天花费太多的时间，十几分钟也好，一两小时也好，小狗不会由于主人的陪伴时间不够而撒娇耍赖，也不会挑食，比真的小狗养起来方便得多。2005年4月21日，与《任天狗》同日发售的粉红色NDS受到很多女性玩家的青睐，任天狗吉娃娃版和粉红色NDS的组合，堪称俘获女性玩家芳心的杀手级武器。

《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大脑的大人的DS训练》这个让人一口气读不完的名字，属于一款创造了惊人纪录的掌机软件，严格来说它并不是一款游戏，而是一款锻炼大脑的软件。为什么它能高居销量榜前几位长盛不衰，原因在于它抓住了掌机游戏玩家以外的群体，是一款老少咸宜雅俗共赏的软

件。人类的大脑如果不经常处于活性化状态，就会逐渐衰退，而激发大脑活性化的方法非常简单，就是进行速算和朗读，本作就是围绕这两个方面来设计各种训练题目的。

不要觉得速算这种事情非常简单不值一提哦，看看速算连续30题或者100题的速度和正确率再考虑吧，也许你会惊讶的发现，原来自己的大脑年龄居然已经达到20多岁或者30多岁的程度了，现在你应该会觉得大脑锻炼是多么必要了吧。继2005年5月19日推出第一作以后，任天堂于12月29日又推出了续作，但是由于续作中的训练对日语要求相当高，最适合国内玩家的还是第一作。

从近两年大受欢迎的《死亡笔记》、《海贼王》、《火影忍者》，到以前风靡一时的《七龙珠》、《幽游白书》、《浪客剑心》，如果把这些漫画中的人物全部汇集在一起，那将是何种令人热血沸腾的景象！2005年8月8日，周刊少年JUMP连载过的27部漫画作品中的数百名角色齐集一堂，造就了一款梦幻级作品——《JUMP明星大乱斗》，“如果某某遇上某某那么会怎样”的假设在游戏中能够完全实现。

这款由漫画产生的游戏，与漫画的关系是密不可分的，游戏中的战斗成员编组以漫画格的形式出现，根据名台词来判断人物，组合出支援、援护、战斗三种漫画格，再根据形状摆放成合适的战斗卡组，这个过程是充满乐趣的，并且能唤起玩家对若干年前的漫画的回忆。出自不同漫画中的人物也能使用合体必杀，强者与强者联手的梦幻组合，让玩家们为之激动不已。对于这款作品，相信也不用再多说什么了，各位玩家一起投入到火热的乱斗中去吧！

如果遭遇海难，漂流到了一座孤岛上，要怎样才能获救呢？虽然各位玩家在现实中遇到这种情况的可能性无限接近于0，但是可以在游戏中体验到这种经历，获救的前提条件是生存下去。2005年8月25日发售的《孤岛冒险Lost in blue》为炎炎夏日带来一丝清凉，孤岛上的冒险生活，给了玩家一种新的体验。早在GB时代，KONAMI曾经制作过两款《孤岛冒险》，而在GBA上却没有推出续作，由于NDS的新机能，本次的《孤岛冒险》相比以往有了更强的代入感。

由于本作中加入了女主角，维持两个人的生存要比以往更困难，何况失去眼镜的大近视女主角没有单独外出行动的能力，从收集食物木柴到制作家具都是男主角一力承担的，遇到某些难题必须两人合力解决的时候，还要不辞辛苦的带着女主角爬山涉水。不过游戏中的这些困难是难不住各位玩家的，经过若干次不幸身亡的遭遇之后，多少能总结出一些生存经验，能更好的活下去。最后跑题一句，如果随身带着一把瑞士军刀的话，即使遇到这种情况，生存机会也能大大增加哦。

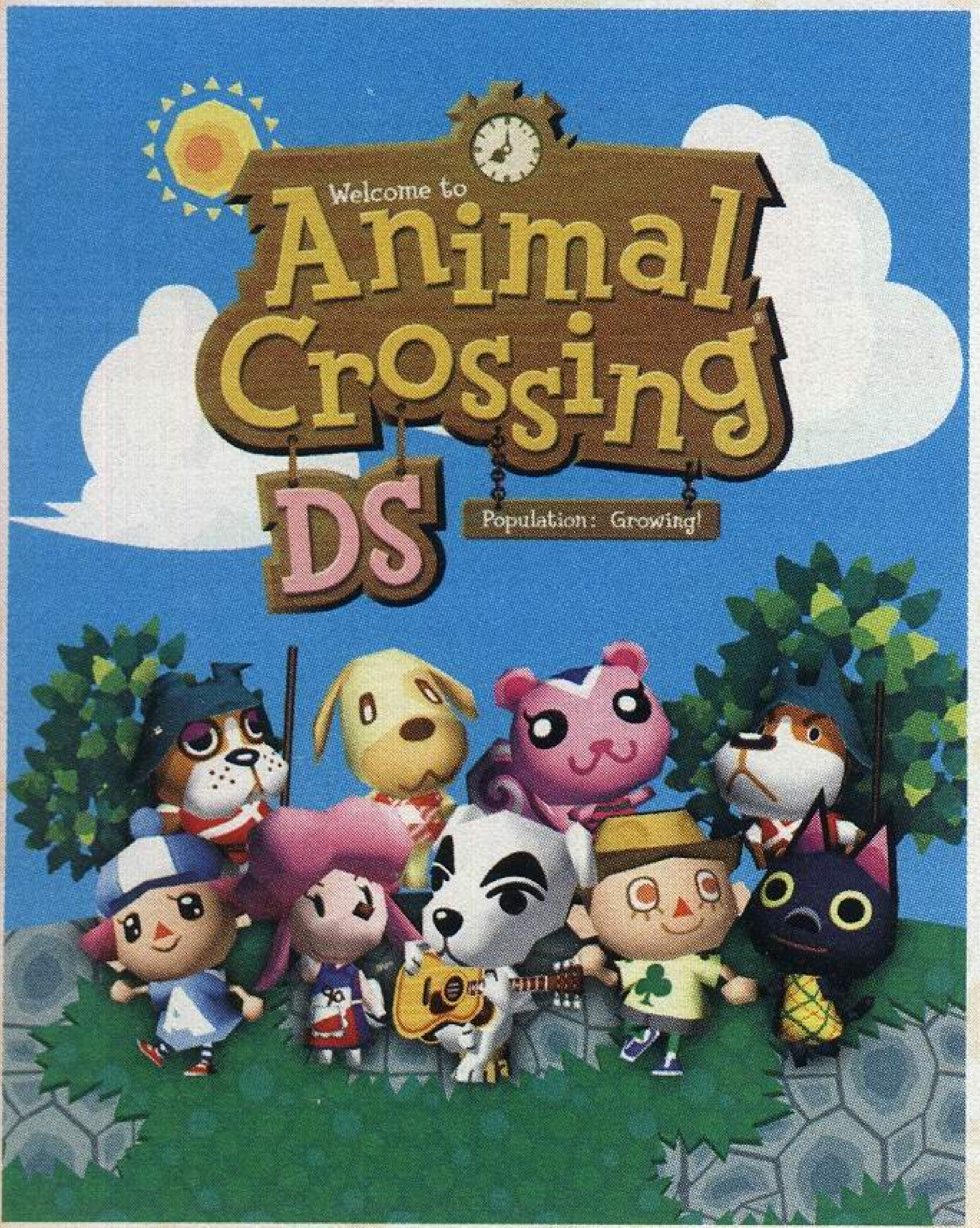
世嘉在2005年10月20日推出的《宝宝从哪

来》完全继承了《愿为你而死》的剪影人物和恶搞风格，论游戏素质的话，这款续作让人非常满意。打败情敌、追求钟情的女孩和拒绝纠缠自己的女孩一样都不能少，小游戏的设计方面很丰富，把主机竖起来甚至倒过来玩的方式也让人觉得非常新颖。更值得称赞的是本作的多人游戏非常有趣，按照屏幕上的提示按住指定的一个或几个按键，保持这个状态传递给下一个人，看看最多能传递多少人，在传递过程中手与手之间的接触，也许会带来新的爱情哦！

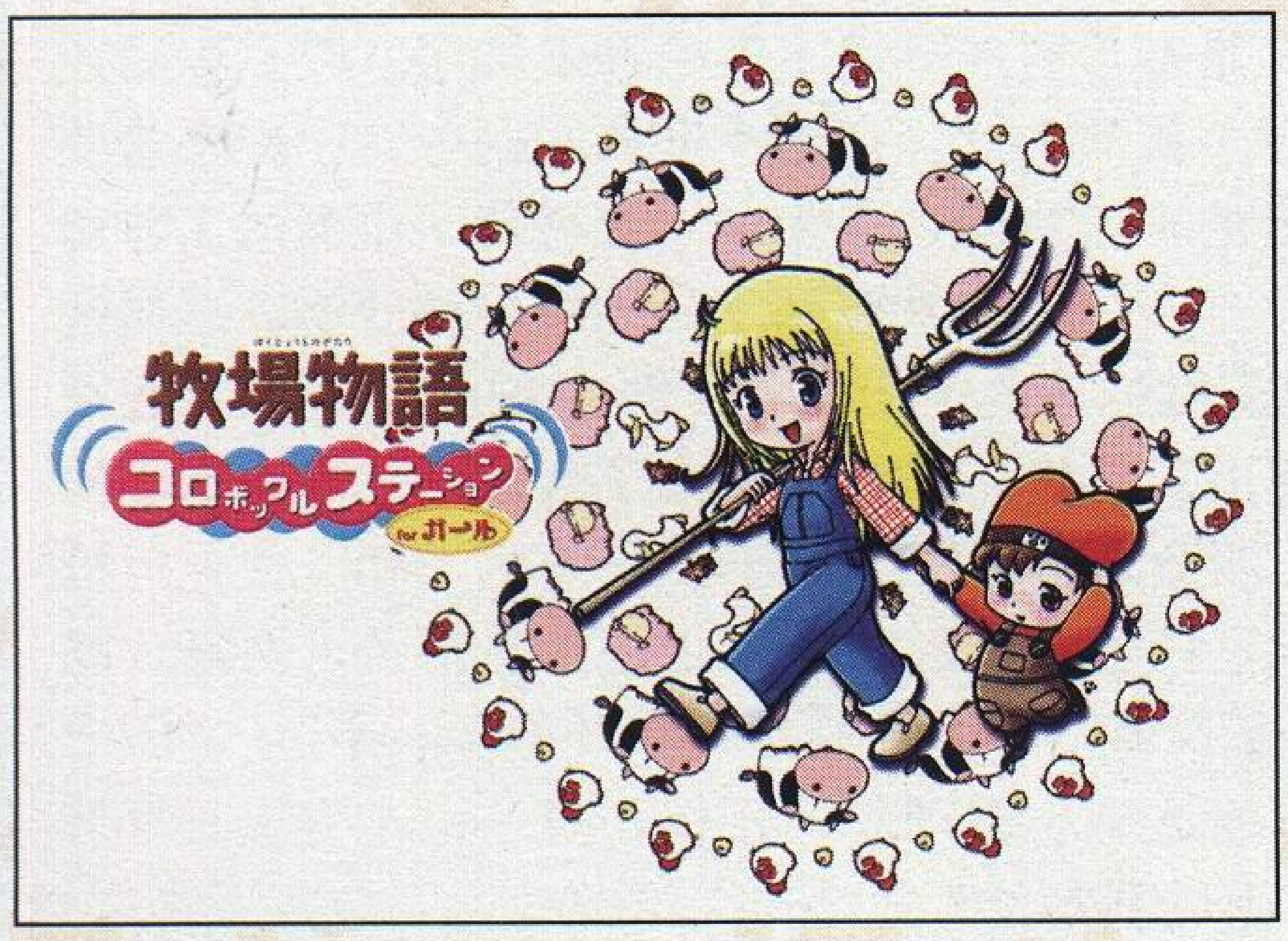
以口袋妖怪为主题的游戏，在NDS上已经推出过好几款了，其中2005年11月17日发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队》是最值得向各位玩家推荐的了。本作由著名的Chunsoft公司开发制作，虽然迷宫系统跟《特鲁尼克大冒险》系列如出一辙，但是加上386只各具特点的口袋妖怪，就变得独特起来。如同正统口袋妖怪游戏一样，育成和收集要素仍然是不可或缺的。

迷宫中的战斗与正统系列一样是回合制的，但是由于有地形和距离存在，各种技能和特性的效果都能非常鲜明具体的表现出来，被减速后就会走的更慢，使用吼叫可能吵醒熟睡的怪物，飞行系不受地面地形限制等等。在这几款口袋妖怪游戏的尝试中，我们可以看到口袋妖怪正以不同的形式绽放着光彩。

WiFi网络的应用，使掌机玩家们跨越地区限制进行交流变成现实，家用机版的《动物之森》系列最多只能做到间接的玩家交流，而2005年11月23日发售的NDS版《动物之森》则是真正做到了全世界玩家的实时互动。在游戏自由度方面，《动物之森》是到目前为止所有NDS游戏中最高的，玩家可以通过各种途径赚钱扩建和装饰自己的家，随心所欲的为自己的人物设计造型，还可以去其它玩家所在的小村，交换各种物品，与其他玩家自由聊天。喜欢高自由度游戏的玩家，还有什么理由不选择这款游戏呢？




《牧场物语》从GBA版进化到NDS版，所做出的改变不止一点点。对应NDS的触摸屏机能，游戏中可以抚摸和洗刷各种动物，而挤奶和剪羊毛等收获动作也可以当作使用触笔的小游戏来玩，看着被洗刷的洁白干净的动物，欣喜之情油然而生。虽然本作中也有小矮人的出现，但是由于女神被石化后送到异世界，小矮人们也随之消失，只有调查特定地点或者满足一定条件后，小矮人们才能返回牧场。本作中雇用小矮人是要使用赌场中赢得的游戏币的，除此之外，游戏币还可以用来购买一些非常珍贵的道具，对牧场中的各种劳动都大有帮助，还可以倒卖给班先生哦！由于土壤存在着肥沃度的区别，作物和种子分为各种等级，所以研究合理利用土地和种子达到利润最大化是有必要的，尽快拿到高级矿场底层的传说之剑，开启瀑布后面的耕种用地吧。游戏中的耳环、帽子等装饰品有着各式各样的功效，使用装饰品也可以达到事半功倍的效果。与GBA的《矿石镇的伙伴们》联动后，




NDS版的游戏中就有矿石镇的居民们来做客，其中还有一些人可以作为结婚对象。

2005年3月17日发售的《牧场物语 小矮人工作站》存在着一些影响游戏的BUG，MMV后来又推出过修正版。值得一提的是本作中的结婚对象除了牧场中众多女孩子以外，还有女神、魔女、公主、人鱼四个人物可以选择，可爱的人鱼MM蕾特丝赢得了一大票FANS，可惜的是跟人鱼结婚后，她住在屋子外面的水池中，为什么不设计浴缸让她住在家里呢？泪。2005年12月8日，MMV又推出了该作的女生版，相比之前的男生版，又修正了一些BUG，增加了隐藏要素和人物，各位玩家也来体验一下悠闲恬静的牧场生活吧。

1995年，CAPCOM公司在PS平台上低调推出了一款试验性作品，虽然厂商并没有为游戏的制作投入大量的人力和财力，但游戏一经发售就受到玩家的广泛好评。一时间“生化”类游戏成为厂商竞相模仿的对象。就当时而言，《生化危机》所使用的电影化的叙事方法以及人们游戏时那份惊恐的感觉正是吸引玩家的地方。虽然《生化危机》系列在随后的10年间受到了玩家的无数美誉，也曾因为寻找不到新的创作思路而裹足不前，但4代在NGC和PS2两大平台上的复活再度证明了《生化危机》这个系列的伟大。而如今这个伟大的系列却于2006年的1月19日降临到了掌机平台，这对于所有NDS玩家无疑是天大的喜事。

相较于几年前在NGC平台上重新制作的REBIO，机能有限的NDS平台显然无法还原出那样高的完成度。但这款副标题定为“死寂”的系列最新作却借着NDS独特的硬件机能为玩家重新诠释了那款曾经使数以百万计的玩家为之疯狂的游戏。本作虽然是以PS版上的生化初代进行复刻制作，但是却有两个模式供玩家选择。所谓的重生模式看似变化不大，但却在许多重要环节上进行改动，尤其对应触摸屏和麦克风的全新主视角模式带给玩家别样的感觉。而原作中的谜题设定80%以上都被摒弃掉，取而代之的是完全利用上NDS主机硬件特点的相关谜题。也许有些老玩家会觉得这样的设定多少有些鸡肋，但是对于新玩家来说这样游戏正是需要更多的代入感。最让小编感到意外的是，游戏的主线竟然也发生了变化，原作中需要到洋馆地下图书馆中取得最终之书上卷，却被CAPCOM有意的安排到了中庭的别墅中，这也间接的引起本作中原创的主视角下的BOSS战。在游戏发售前，很多人玩家对于本作换汤不换药的做法相当的不满，但小编认为，CAPCOM能够在有限的机能下将游戏的完成度达到如此之高也说明厂商的诚意。而作为从PS时代走过来的玩家能够在手掌中玩到如此原汁原味的生化系列也应该感到满足了吧。

# PG Bar

【主持：岚枫】
【插画：李莉、华尧】

## 小枫辛苦了!!

上期杂志制作完成后，小武曾经指着书对小枫说，“PG BAR都快成你的诉苦版块了。”之后我静下心来仔细的想了想，感觉也的确是那么回事，无论做的工作多与少，都是自己份内的事情，读者大人们能够看着开心就比什么都好。这样类似抱怨般的诉苦还是少来一些的好吧。毕竟读者们看的是游戏杂志，而不是我的个人专门志。其实小枫也真的不是故意的嘛！只是在当时的环境下有感而发罢了。哎！以后还要多注意一些。虽然如此，在新一期的回函中，小枫还是收到了众多读者的来信慰问，很多读者都夸奖了小枫的工作态度，这至少让辛苦过后的我感到十分的满足和欣慰。这里还要特别感谢一下来自安徽蚌埠的张宇读者，你寄来的Tifa的照片我非常喜欢，但以后不要再用“您”来称呼小枫了哦，大家都是贴心的好朋友嘛！小枫在上期杂志中制作的《FF4A》（后）和《生化危机死寂》也都圆满完成了任务，看到70%以上的读者都将这两篇攻略选作当期最满意的一篇文章后，小枫别提有多开心了。不过PG BAR的支持率仍然还是没有达到小枫理想的目标，哎……（再次叹气）小枫会努力的！大家请给我加油！！

## 倒霉的Me——小枫版

继上期PG BAR中登了马征读者的倒霉经历后，小枫也开始跟着走“背”字了。这段时间倒霉事不断，不是写好的稿子被我不小心删掉，就是早上上班时堵车迟到，甚至连家中那台已经服役5年的PS2也在最近寿终正寝，从之前的1/20的读碟成功率“光荣”地降到现在一张盘都不认。小枫在得知这个噩耗后不禁暴走！“我还等着拿它来玩3月份的《FF12》呢!!!”虽然我像精神病一样大白天怒斥老天爷的不公平，可是那台落满尘埃的PS2还是在那面不改色心不跳的静养着，在它悠哉地创造了连续××次读盘不成功的纪录后，小枫的耐心终于到了极限，啪!!“我还就不信这个邪了!!”我把NGC的仓盖打开，“我还不玩你了呢！去打REBIO咯!”（众读者：炫耀你主机多是吧！鸡蛋柿子上啊……）

# 《一升的眼泪》与翔武

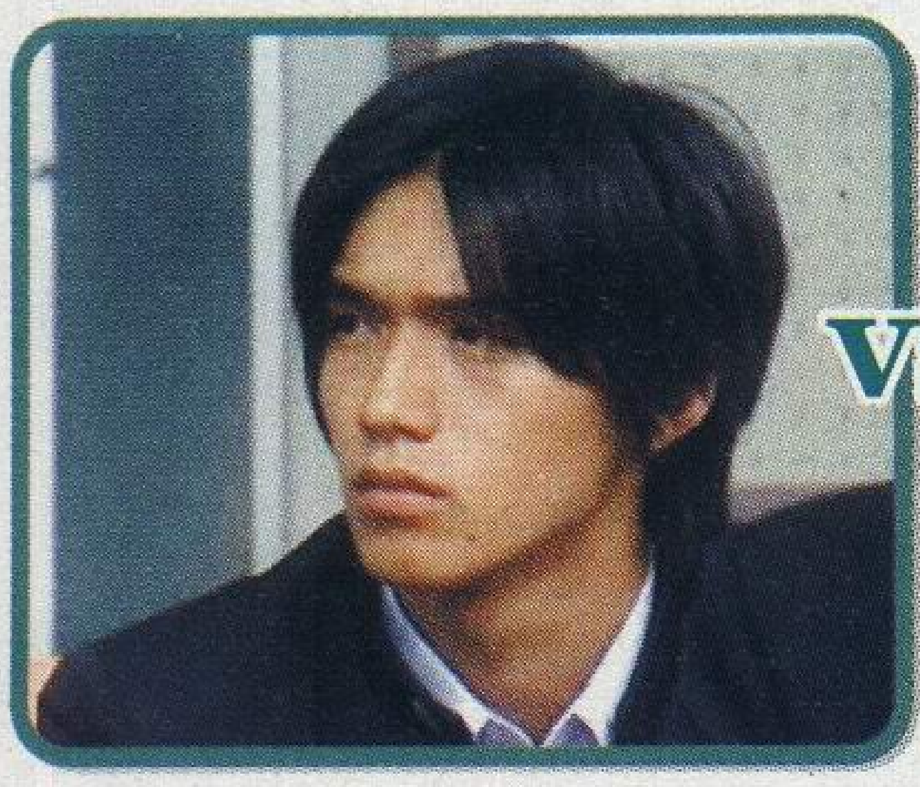
## 泽尻绘理香小档案

出生日期:1986年4月8日
血型：A
出生地:东京（日法混血）
身高：160cm
三围：83/58/86
优点：保持微笑，待人温和，头脑聪明
缺点：无主见

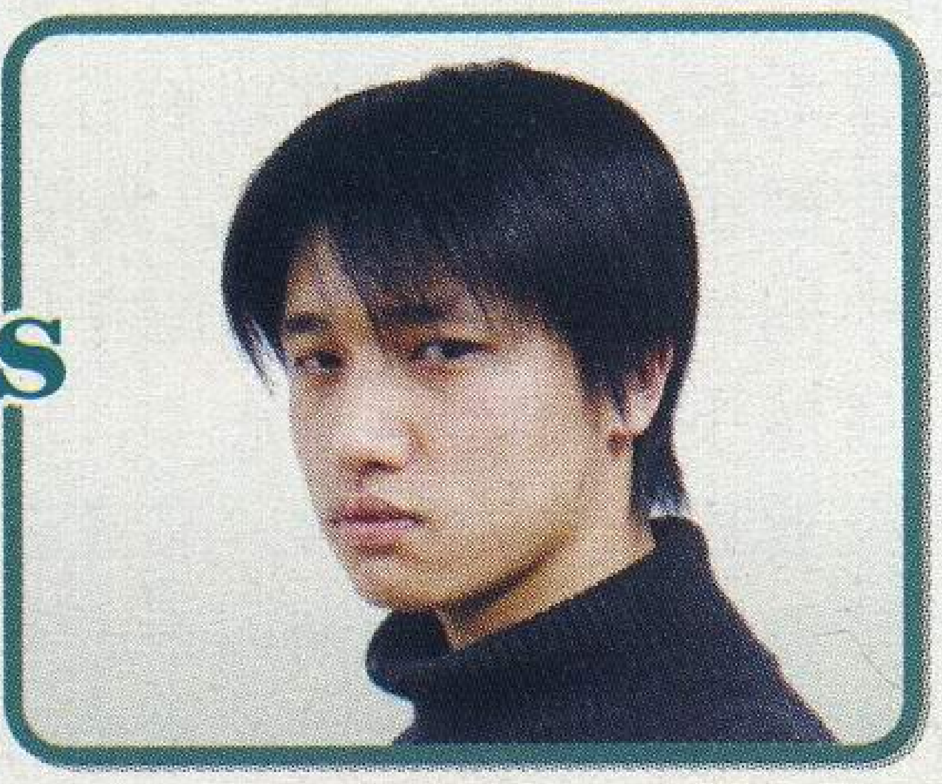
借一位朋友的光，小枫在最近拿到了某网站FTP上下载PSP用MP4格式影片的VIP账号。虽然单位的网络是网通的，而下载的服务器却是电信的，但20多K/秒的速度也还算满意。小枫以平均一天一集的速度，下载了曾经被N多人推荐过的日剧《一升的眼泪》来看，每天睡觉前在被窝中看一集日剧的感觉还真是不错呢。饰演女主角池内亚也的泽尻绘理香MM还真是漂漂啊！这里还要特别感谢一下熊猫兄——真忘私绵的友情相助，有PSP的读者朋友们不妨多到他的小站上去逛逛，关于PSP的好东西真的不少哦！下面是具体网站地址：

http://club.ccmove.com/topicdisplay.asp?BoardID=6574&Page=1&TopicID=309518

《一升的眼泪》是以现实中一位名叫木藤亚也所著的日记而改编，15岁的花季少女不幸患上了会导致全身瘫痪并且无法言语的脊髓小脑变性症，她的一生也因此而改变。剧中主要想表达的是人在面临绝望时所表现出的那种乐观以及继续生活下去的勇气和动力。小枫虽然还没有将这部日剧全部看完，但也的确是感动非常。号称可以让人感动得流下一公升眼泪的本剧果然是名不虚传。但是！小枫今天在这里想讲述的并不是日剧本身的内容，重点则是在它的一号男主角由锦户亮饰演的麻生遥斗身上！他……他……他太像翔武了……不信？！不信就看下面的对比照片：



VS



←左图为《一升的眼泪》的剧照，男主角麻生遥斗，右图则是我们的小武。话说某日小枫在编辑部自言自语道：“《一升的眼泪》真是不错啊！”“那不是我演的吗……”另一边还在敲打着键盘的翔武同学不紧不漫地说。众人刚想上去对这种“不要脸”的人进行唾弃，小枫才发现一个非常严重的事实……真的好像啊！

## 情人节的怨念

# 永无止境的主机大战

## ——索饭、任饭，会享受游戏的就是好饭

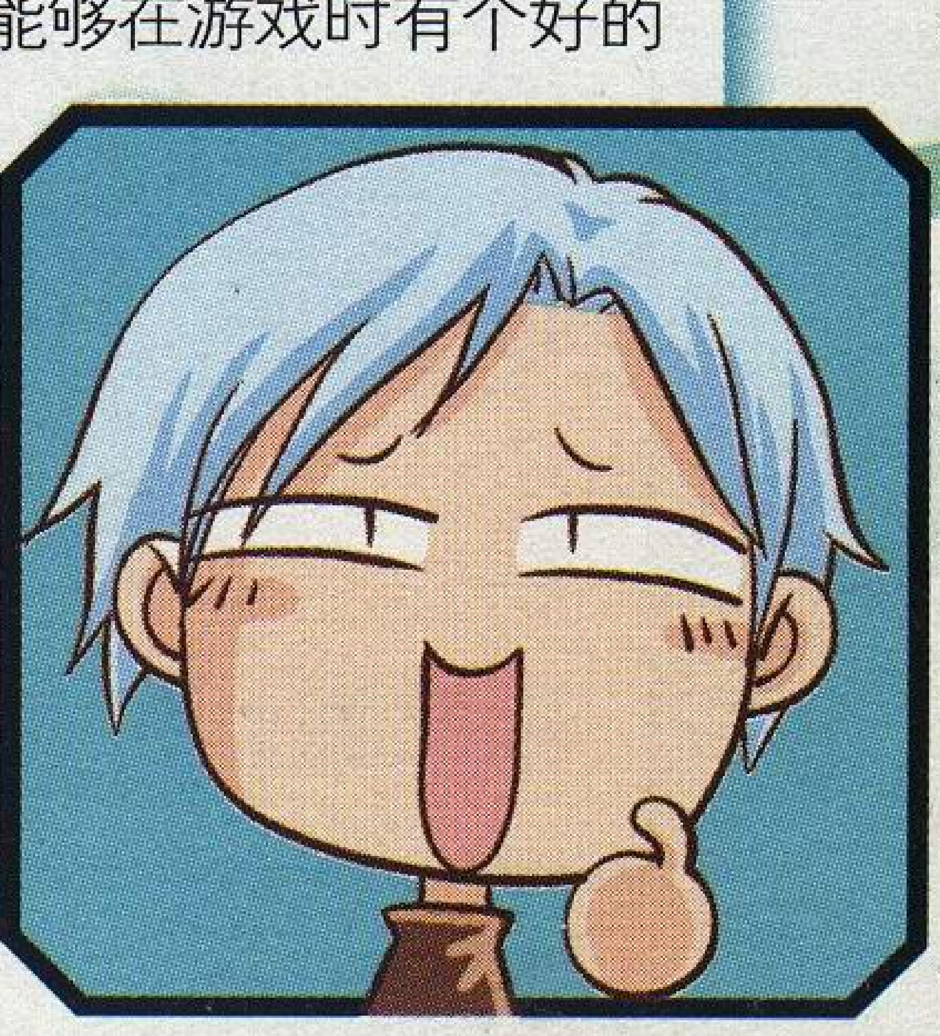
本来小枫开始的计划是在本期的PG BAR中做一个新年改版第二辑的小专题，但俗话说计划不如变化快。开会时决定制作的临时栏目会集中来回答众读者所关心的改版的疑惑，而在这里就暂且不谈关于杂志改版的话题了。就在我还在为今期的话题而犯愁时，在三栖人论坛潜水的小枫收到了一位来自ID叫金属の无情（广西南宁 张盟）的读者朋友发来的短消息，作为一名PSP玩家，他对如今《PG》中主机内容的分配不均衡向小枫提出了质疑。他认为作为一本国内权威的掌机杂志不能如此的冷落同为掌机的PSP主机，而不同派系玩家之间的互相攻击也让他感觉到非常伤心，他要求小枫能够站出来为他和所有的PSP玩家说话。在之后的不久我又收到了他寄来的回函卡，上面也一再提醒小枫要公正对待不同的主机。不管怎样这也是个长期围绕在广大玩家中间的敏感话题，虽然小枫也不是什么业界达人，但姑且充一回权威，在这里为大家圆圆场好了。

主机门派之间的斗争，甚至是PC游戏与电视游戏之间的纷争，自从这个行业出现在中国以来就几乎没有停止过。早期的掌机市场并没有太多的纷争，主要还是因为任天堂一家独大，其它厂商的产品对它完全构不成威胁造成的。像最初的GB和GG，GBA与WSC、NGP都是以老任帝国的完胜而收场。对于玩家来说可供选择的空间比较狭窄，自然也就不会出现隔阂。但自从SONY进军游戏界并且取得了连续两次的家用机大战的胜利后，掌机市场也发生了微妙的变化。作为任天堂最后的阵地，SONY自然也想来分一杯羹，企图完全打败当年的业界神话厂商任天堂。但老任自然不会轻易将自己播种的丰硕果实拱手让人，NDS和PSP两台风格迥异，用户层不同的次世代掌机的诞生标志了新一轮掌机斗争的开始。就整个业界来说，这绝对是件好事，毕竟竞争可以推动整个行业的发展。但是在国内，却完全变了质。与家用机市场类似，国内的掌机市场也出现了不同的门派——拥护NDS为纯掌机的任饭以及号称PSP为最强便携多媒体掌机的索饭。

国内掌机玩家多以学生为主，消费能力有限，能同时买得起两台次世代掌机的玩家绝对是少数，何况现在仍然还有许多玩家沉浸在GB/GBA的世界中。这样对于自己向往或已拥有的机器就会投入非常深的感情，相反对于自己所没有的主机则会自然的产生反感的心理，以为只有这样才能体现出自己选择的正确。可是大家有想过吗？

我们都是掌机玩家，NDS玩家也好、PSP玩家也罢，大家都是通过掌机来获取乐趣。又怎么能随便说对方的选择是错误的呢？杂志同样也是这样，至少就小枫来说，我从来没有偏袒过任何一台主机，虽然杂志在选材上可能会照顾更多的读者，但只要是合适的游戏无论什么主机我们一定会在第一时间为大家献上游戏介绍或是攻略研究。也许以前有工作的疏忽而怠慢了某一个主机群体的玩家，我希望大家都能够理解杂志的难处。如果我们真的将只拥有少数用户的游戏长篇累牍的登在杂志上，那许多没有主机的读者一定会感到不公平。又或者经常有读者反映说，自己只有GBA，所以杂志不应该只管报道次世代主机的内容。这实在是太为难众小编了，现在GBA上能登得上台面的新游戏可谓是寥寥无几，我们又何尝不想去照顾更多的读者呢。但这是永远无法解决的矛盾，万事不可能有完美，作为一名游戏杂志的编者只能尽可能的去调节这个平衡。

虽然现在的NDS主机在销量和游戏素质上占据一定的优势，但PSP玩家也应该心平气和地接受这个事实，毕竟我们手中的主机也曾经为自己带来许多乐趣不是吗？记得小枫曾经就说过，游戏带给自己的快乐很大程度上取决于你游戏时的心情，既然都是娱乐又何必自己寻找烦恼呢。作为一个大家庭，无论NDS还是PSP，甚至是家用机、PC游戏，只要是好游戏，只要能够给我们带来游戏的快乐，那都是值得我们去尊敬的，无论是游戏本身还是玩家。我希望大家都能够在游戏时有个好的心情。在今后的杂志策划中，我们也会尽量去分配好杂志的内容组成，不再出现一部主机压倒性优势的局面。不知道我这样的保证，张盟读者以及所有的PSP主机玩家能否满意呢？



# 有话上网说·改

最近总有一些网上的读者朋友说小枫不太关注三栖人论坛上的帖子，而PG BAR中也很少刊登论坛上的一些有趣的话题。其实小枫经常去看大家发的帖子的，只不过因为工作繁忙没时间更多的参与大家地话题罢了。前几天看到某位读者大人发的帖子，结果让小枫被编辑部内的众人笑话了一整天……我胸闷啊！现在大家都发现小枫的脾气好，都来欺负我了啊！谁来给我评评理啊？！

■ **红色狼人（发贴人）：**

**为暗凌JJ（姐姐）寻找一个可供欺负的小编**

最近小弟发现编辑部的女小编中，叶子有木头可以咬，飞月姐在编辑部处于无敌状态。似乎暗凌JJ始终没人可以欺负，本着公平的原则，本人特地发起这次投票. 至于哪位小编中招就是RPWT（人品问题）了。

**小枫乱入：**截止至公元2006年2月25日傍晚，小枫以14票“高居榜首”，光荣的被众读者选为供暗凌欺负的对象……但是这一切还仅仅只是开始……

■ **我是PG迷：**

小枫刚来就被欺负，好可怜……

**小枫乱入：**哈哈，果然有读者同情我！

■ **红色狼人：**

新人被欺负的现象果然很严重……

■ **紫色皮卡丘：**

新人，就是用来欺负的。

**小枫乱入：**我反对！反对！凭什么啊！5555

■ **jackdws：**

当然是岚枫了。1、岚枫是新人。2、暗凌已经欺负岚枫一次了，上次他赶攻略的时候暗凌把他的NDS给关了，岚枫损失了十几个小时的纪录。

**小枫乱入：**不是吧，这也能成为理由……

■ **magic0755：**

哎！同情小枫啊！不过他们在PG BAR中关系还蛮不错的啊。

**小枫乱入：**这个嘛，倒也的确是如此。

■ **最爱小枫：**

我最爱的小枫居然……算了，我也投一个……

**小枫乱入：**喂！喂！你就这么支持我啊……

■ **崇拜约书亚：**

貌似暗凌与岚枫配已经众望所归了啊……暗凌JJ一定要给小枫幸福啊！

**小枫：**…………（彻底崩溃，已经倒在地上不省人事……）

**结束语** 咳！咳！恶搞也要有点限度嘛，越扯越没边了！我们可爱乖巧的暗凌同学虽然平时言语不多，但工作也是尽职尽责。虽然大家平时无论是工作时还是私下的关系都非常好，但也绝对没大家说的那种关系吧……（感觉有点此地无银三百两的意思）如果非要说她欺负我的话……只有一条，那就是她明明比我小一岁，还总是冒充我的长辈！

**安徽巢湖 辛宇**

岚枫为什么不把5.8写得醒目一些啊！我把准备好的10元给了BOSS，说了声：“2毛不用找了！”就飞快地跑了。结果……55555 你说，你应不应该把4块2毛钱赔给我！

我咒、我咒、我咒咒咒！！！

岚枫丢DS！岚枫丢钱包！岚枫扣工资！

**枫：**我……我冤枉啊我……小枫觉得那5块8的价格写得够清楚了吧。而且近期的《电软》和《PG》都有非常醒目的广告提示啊。辛读者竟然没看到？！我晕！

说到丢三落四，不是我“自夸”，其实小枫一直都怀疑自己是不是患有暂时性失忆症……经常是前面刚放下的东西转头来就不记得在哪里了。刚来编辑部那会儿暗凌同学让小枫帮忙定餐，虽然她反复地告诉了我两遍电话号码，但当我拿起电话后还是拨错了，哄堂大笑后未免会被大家嘲讽一番，从此以后小枫记忆不好的印象深入人心……最近又连续发生了数起写过的稿子因忘记保存而前功尽弃的事件，

众人已经对小枫的记忆力完全丧失信心……看我这么可怜，辛读者就放过小枫吧！还是别咒我了……

**辽宁抚顺 李实**

55555……当看完上期《PG》中的PG BAR后，我感动到快哭了。GBASP被老妈收走了（老妈是学校的教导主任）；没收后又买了个GBA，没玩两天被自习课老师没收；最后一咬牙又买了个GBA，玩了半年多在一次老师的地毯式搜捕中被她无情地拿走了，并给了老妈。

哎！为了再玩，我已经天天啃方便面了，以后一定再买一个NDS！你说我怎么早没看到PG BAR啊？！

**天津市 米冠霖**

岚枫啊！你帮帮俺呀！开学了，老妈大人不让俺买《PG》！5555我觉得看《PG》没有什么错啊……

**黑龙江大庆 周任达**

读了小枫PG BAR里的那段话后，我的心情可以用两个字来形容——感动！不对，应该是四个字——非常感动！

非常感谢小枫能够理解我们作为学生的苦处，其实小枫所说的也就是我们所希望的，但是现在的老师和家长（大多数）都认为学习才是王道，所以小枫所说的也只能是一个美好的梦想。

**枫：** 在这期的回函中许多读者提到上期的PG BAR中小专题的内容，很高兴大家都能够把小枫当作是自己的朋友，将自己的心事说给我来听。也许正像黑龙江的周读者最后说的那样，很多时候那只是个梦想，现实总是残酷的。但小枫想提醒大家的是现实一些也未必就是坏事，大家应该学会在现实中创造梦想，任何事情总是想着坐享其成只能使自己逐渐的钝化，甚至是迷失方向。小枫也知道自己所说的那些话根本就是无关痛痒，解决不了任何的实际问题，但我只是希望借这一个窗口喊出大家的心声。让大家知道自己应该去做些什么，而不应该总是原地踏步等着别人来摆布自己。

说真的，每期都要想一些这样的小话题来跟读者交流作为一名编者来说确实比较困难，很多时候甚至还会吃力不讨好。一些读者曾经在来信中指责小枫说PG BAR中说教的内容太多了。但小枫却不这么认为，我只不过真心在跟读者交流感情，大家关心的、感兴趣的话题小枫也自然会注意到。读编栏目并不仅仅只是拘泥于读编之间嘻嘻哈哈一乐了事那么简单。读编的内容和方式有很多，小枫有自己的想法，当然我也一直会去探索更好的方式。但有一点是一定的，那就是想要做到真正的交流与互动，只有我们更加了解彼此才可以！不知道小枫的一席话能否解释一些读者的疑问呢？希望大家还能继续支持PG BAR和小枫！谢谢啦！

**辽宁辽阳 曹桢**

枫哥！别开枪！是我！嘻嘻……我是《PG》的忠实读者！平日很喜欢小枫哥的文章，很细腻，总能写到读者们的心里。呵呵……也难怪会被人误以为是女生。强烈建议要枫哥把《TOYS》的“YU”MM拉来合影给大家看。记得要用FF的POSE哦！

**枫：** 上学的时候有位MM朋友在网络上看到小枫写的文章后，就断定我是个情感很细腻的人，她曾经说过，一定会有更多的人喜欢我的文字！现在的小枫可以通过一本杂志来跟全国各地的读者朋友交流。说真的，有时想起来就感觉特别的惬意。无论如何这也是一直以来我的一个梦想。

小枫算是发现了一个非常严重的问题，读者大人们对编辑部内MM的兴趣还真不是一般的高，从

↑感谢moo同学的热心支持！

已经飘到《TOYS》的飞月大姐；到被雪人老大和小枫出卖的前台MM；再到上期PG BAR中被小枫提到的邪恶女“YU”MM，大家还真是一个都不放过啊！此邪恶女平日的行踪不定，想抓住她可的确是不容易啊。不过小枫最近倒是经常到她们编辑部去串门，我可不是去看什么MM的哦！还不是因为企鹅兄从家中搬来了全套“圣衣神话”的模型！看着那一橱柜价格不菲的东东，小枫眼馋的就差当场跟企鹅拜把子了。回到办公室小枫在QQ上开始了自己邪恶的计划。“喂，邪恶女！你帮我把那些东西偷出来怎样？”“好啊！不过你得请我吃一个星期的饭饭！”“好啊！好啊！没问题！”“不过，那也没用……”“为什么？谁都能猜到是你干的啊！”“怎么讲？”“只有你一个人每天流着口水对着那些东西发呆……”

“…………”

**江苏 陶延龙** 寄了20多次回函卡，至今没有什么成效，边角栏出现率为0，中奖名单出现率为0。为什么俺的命这么苦呢！上期岚枫哥说过：“想要中大奖吗？那就赶快贿赂我吧！”（貌似是上上期）觉得很有道理，所以俺做出一个重大决定，如果俺中了一台PSP or NDS，~~俺就会送岚枫哥一辆桑塔纳2000~~，前提是一定要岚枫哥抽的！本卡有效期截止至4月25日，经人大常委会鉴定有效。岚枫哥，你看着办吧。（上边角栏或上PG BAR，本协议无效）

**枫：** 真的吗？真的吗？那我真的抽你了啊！一台PSP可以换辆跑车这样的买卖实在是太划算了！什么？别的读者不干？不会吧，回头小枫把车卖了，一期设置10个大奖让大家更多的中奖机会，这多好的事啊！咳！咳！我现在就去人大常委会去问问是否真的有此协议……

玩笑归玩笑，在这里小枫还是要感谢大家对我的支持，自从49期PG BAR中小枫说了一些自己对抽奖的看法后，有许多的热心读者写信过来发表了自己的看法，他们都坚定地表示说自己买杂志绝不是为了奖品，最近回函卡上的字迹也明显好了不少。对于大家的支持与鼓励小枫真的很感动，在抽奖这一块虽然小枫无法保证谁会一定中奖，但是起码的公正与公平我一定会尽力去做到。希望大家都能有好的心情与运气！

# 掌机迷FANS的疑惑

50期的降价改版对每一位《掌机迷》的读者来说都是件大事，作为今年杂志第二次大动作的改版，编辑部内部也是经过了一段时间的策划和讨论才最终敲定的。虽然杂志在推出之前已经做了大篇幅的广告，但从本期的杂志回函上来看，读者的反应还是比较强烈，尤其是对几处重大的改动的疑问相当得多。为了杂志能够更好的发展，也为了读编之间能够更好的交流，特此开设了一个临时栏目，由我（岚枫）和翔武专门来回答读者们关于50期改版的一些疑惑和问题。

## Q：为什么要改版？

**岚枫：** 小枫在PG BAR中也说过，栏目也好，杂志也好，一定要求新求变，原地踏步就是等于变相的退步。当杂志发展到现在这个阶段，就一定要再去寻找一个新的突破口来满足更多读者的要求。杂志要想吸引读者就必须要拥有鲜活的思想和崭新的面貌，所以我们必须要去改版，并且是彻底的改版！读者也许在看到全新改版后的杂志时会感到不适应，其实不光是读者这样认为，编者亦是如此，对于风格的改变和成熟是需要一个时间和过程，所以我觉得，大家应该给小编们一点时间，但无论如何，大家都在拼命努力的想要做出最出色的杂志。一些读者说，改版后的杂志没有以前好看了。关于这个问题小枫有自己的看法，我觉得很大程度上这是一种惯性的思维方式造成的，同样的编辑写出来的东西，只不过换了一种表达方式，甚至只是一个挪动了下版面位置。但在读者可能就会有巨大的变化。也许我们的确是有自己不足的地方，但是我希望大家都能仔细看一看，看看我们的努力与付出！

## Q：关于降价与减页的关系？

**岚枫：** 总是能够接到读者类似这样的抱怨，“杂志减页了！！真是大退步啊！！”这实在是让小枫我苦笑不得。为什么杂志降价了就不能减页呢？似乎大家一直都把思想停留在“降价不减量、加量不加价”这样的思维框框中。《掌机迷》作为一本商业杂志，生存是大前提，如果说连这个都无法保证的话，再谈其它任何东西都是空话。杂志的降价是有多方面的客观原因的，首先就是我们希望能够降低读者的经济负担，毕竟一个月20块钱对于很多学生读者来说都是不小的负担。小枫也当过学生，也曾经疯买过许多游戏杂志。对于那种看着自己喜欢杂志却又没钱买的感觉是相当有感触的。杂志降价虽然是想要吸引更多消费能力有限的读者，但对于现在固有的读者群也是一种回报。虽然说杂志的页数减少了，

但小编们的工作量却没有因此而减少，反而是比以前更用心的去工作了。另一方面，如今国内的掌机游戏圈的整体氛围也是杂志减页的一个重要原因。可以说现在是主机的更新换代阶段，国内玩家的经济情况我想大家都再清楚不过了，还有许许多多的读者无法享受次世代掌机的魅力。相反，以GBA为首的上一代掌机逐渐的退出的历史的舞台，厂商在上面制作的新游戏也越来越少。但对于杂志来说，不可能也因此而停步不前，一方面为了照顾更多的读者，而另一方面新主机的游戏又不太成熟，杂志做出来的东西读者不是不喜欢就是不了解。大家想一想，如果说现在读者们都能够像从前那样方便的享受GB/GBA游戏，还会觉得杂志没有可读的东西吗？与其是做一些大部分读者无法感兴趣的内容，不如缩减页数，去除水份，将杂志的精华内容做好。再加上价格的降低可以很好增加杂志的性价比。小枫在49、50期中拼了命写的FF4A小说攻略就是希望能给大家、也主要是GBA玩家一个交代。小编们没有忘记你们，更没有想把杂志做成一本贵族杂志的意思。即便如此，来自读者的批评还是有的，曾经就有人这样评价FF4A的小说攻略，“有明显的凑页数的嫌疑……”小枫当时都疯了，拿什么凑页数都能说得过去，有人拿这种原创的4、5万字的东西凑页数的吗？总之杂志的减页绝不是一种退步，而是相对于外界环境的一种变化，杂志一定会以内容为本。以后如果时机成熟，杂志的页数一定会再涨上去的。

**翔武：** 掌机目前处于更新换代阶段，GBA目前的情况非常惨淡，这一点大家从发售表上就可以看出来。但是现在国内的情况GBA仍然是主流，为了照顾这些玩家我们也在尽力作好每一篇GBA游戏的攻略，对于许久不出好的新作，这一点我们也无能为力，只能尽可能的在研究上下工夫。NDS和PSP目前在国内拥有的比例也不是很多，由于价格和烧录，NDS的情况略好一些。PSP+记忆棒的价格也不是一般学生族可以承受的，但是在国内众多PSP玩家中，使用记忆棒玩ISO占的比较多，我们在做PSP攻略时也会尽量选择一些可以用记忆棒玩到的游戏。况且这两个主机的模拟器总说是指日可待，但实际情况确实遥遥无期。很多玩家对着NDS和PSP的游戏也只能望尘莫及，而为了照顾拥有这两个主机的玩家，我们也只能找一些真正值得做的游戏去做攻略，所以就减

少了页数，等这两个主机普及量大了，我们也会考虑回归原来的页数，当然也可能把页数变得更多。

## Q：为什么杂志后半部分要更换纸张？

很多读者也发现了，50期的后48页纸张有了变化，从原来的铜版纸变为了胶版纸。为什么要换这种纸呢？主要原因是读者一直反应的掉字问题，特别是攻略这种经常要翻看的部分，如果手上有汗，就可以会掉字，给阅读带来了很多不便。使用胶版纸是可以避免这种现象的，另外大家可以看一下，铜版纸在灯下等比较亮的地方反光比较严重，胶版纸反光要比铜版纸低很多，不会因为反光而觉得看起来刺眼。再有就是目前NDS和PSP的攻略图片都是要靠拍照的，胶版纸印刷这类照片也会比铜板纸看起来效果要好。所以选择这种纸张并非是要节省成本，实际上更方便读者阅读攻略。这一点我们在策划时就已经讨论过了，也是因为读者提出了掉字和攻略照片不清楚等原因才作出的决定。希望各位读者能够理解。

## Q：掌机迷为什么要取消光盘？

**翔武：**其实各位读者有所不知，39期前的光盘都是由《电击收藏》那边的视频编辑来制作，但是《电击》那边平时也很忙，而且需要一个了解掌机的视频编辑。于是，从39期开始，我学习视频剪辑，并正式兼职视频编辑，《掌机迷》光盘的策划、影象收集、影象录制、剪辑制作等都由我一个人来完成，同时还要负责《掌机迷》杂志内页编排。

接手后，我想了很多东西，但是有些因为条件的限制暂时不能实现。开始制作时第一个想法就是充实光盘内容，从原来的每期40分钟左右增加到了50多分钟，不过如果遇到资源匮乏的时候也就没有办法了。而且每期都会送给读者一些音乐、壁纸、使用软件等，这些东西都是我们精心挑选的。

但是总觉得光有充足的时间还是不够的，于是我开始策划一些个性化的小栏目。后来编辑部战队这个栏目出现了，我也开始把光盘和它联动起来，希望通过这个栏目能让读者感受到联机带来的乐趣，也想通过这个栏目更多的展现一些小编们个性化的东西，让读者看着感觉很有意思。但是在实际操作中还是有一些难题的，比如在三栖人论坛上有读者说编辑在录象中玩得太菜了。这个我只能说是条件所限了，拍摄NDS和PSP的录象时，基本要保持一个姿势不能动，而且要避免机器晃动，所以还是有一定难度的。比如《马里奥赛车DS》和《JUMP》的联机影像中，我做主机被拍摄。录制《马里奥赛车DS》联机影像时，我在弯道从没用过火花漂移的技术，但是在平时玩的时候是可以在一个较大的弯道漂移4-5次左右。在《JUMP》的影像中，尽量避免了使用援护和支援，如果点击下屏时没掌握好平衡，屏幕就会歪斜，最后每局的得分也不是很理想。所以，既想发挥平时应有的实力，又要保证影像的质量还是比较难办到的。

至于取消光盘的原因，主要的方面是目前光盘中太缺少个性化的东西，每期基本都是官方影像和录制的影像偏多，经常看这些可能会觉得有些枯燥，虽然《编辑部战队》和《高手影像》都是可以调节的，但是我个人认为还是不够。很多读者也说，光盘拿到后看过一遍就扔掉了，这也说明目前的内容上还有不足。另一方面，目前NDS和PSP的模拟器还不能完美运行游戏，我收到过读者投来的NDS游戏高手影像，使用摄象机的水平不一，所以拍出来的效果也不一样，目前收到的NDS影像质量实在是不理想。再有一点就是我平时既要参加内页的策划和制作，又要策划和制作光盘，时间和精力上实在是不够，原来制作光盘的时候也是尽心尽力而为了。鉴于上面提到的这些原因，光盘暂时先取消，目前也正在筹划一些东西，等条件允许时光盘会再和大家见面的。

## 借最后一点地方说一下封神榜栏目

**翔武：** 首先要向大家说的是封神榜栏目是有稿费的，估计还有很多读者不知道。由于有些文章的篇幅较小，但是从挑战到成文可能比写一篇攻略还有难度。所以封神榜的稿费已经不按杂志上其他稿子的千字标准来定了，而是根据挑战的难度、成绩、文章的质量等因素来制定，相对一般攻略的千字标准来说，封神榜的稿费还是比较高的。

很多读者不清楚稿件录用的标准。稿件录用的标准是有成绩截图和文本。成绩截图就不用多说了，GBA/GB成绩截图或照片，NDS/PSP成绩的照片。但是照片如果照的太模糊看不清游戏成绩，这种是不能录用的，我们会提醒您重新拍照，所以各位读者一定要注意一下照片的质量，然后再邮寄或发到邮箱中。如果不知道什么样的质量合适，可以看一看以前封神榜栏目刊登的照片。再说一下文本，文本主要指的是挑战心得。在我们原来收稿子的时候发现很多读者只发来了照片，没有挑战过程或心得，这样的稿子即便成绩再好，我们也是没有办法录用的。希望各位读者能注意一下。

最后再重申一下投稿的地址和要求。来信请寄：北京安外邮局75号信箱 掌机迷封神榜栏目收，邮编是100011。或发EMAIL给我们，地址是pg@vgame.cn。另外现在已经开设了封神榜投稿专用邮箱，地址是fengshen@vgame.cn。用这两个邮箱都可以给封神榜投稿。投稿的时候请附带证明自己成绩的图片或照片，还有挑战过程或挑战心得。最后请写清自己的姓名、地址、邮编、身份证号，以便发稿费。注：信件上一定要写自己的真实姓名，如需要用笔名投稿，请在信中写上刊登时的笔名。

最后希望各位读者能多多参与，在全国读者前展示自己的成绩，互相切磋。愿大家继续支持《掌机迷》，继续支持《封神榜》。

愿各位读者在新的一年里能继续支持我们，我们也将把最好的内容献给各位读者。

**请问《口袋妖怪 红宝石》386版中的369号在哪里能捉到？有什么好的方法没？（北京市，李兆瀚）**

386版没有改变它的捕捉地点，和202一样都在海底，多遇敌。（皮卡秋）

**1、玩《赛尔达传说 不可思议的帽子》时，在拿水之结晶时卡住了，拿了火焰灯后就不知该去哪里了，总在以前几个地方转。我用了几个金手指，是不是因为金手指才这样的啊？2、《晓月圆舞曲》中，为什么打完死人军团后不出魂，我已经进入二周了。3、《火纹》的“扛人大法”指的是什么？怎么凹点？怎么掌握乱数？（张读者）**

1、灯笼除了可以照明，还可以用火焰烧掉冰块。出门烧掉左边的冰块下楼，到右边黑暗的房间战胜几只甲虫。进入黑暗的迷宫就可以继续流程了。

2、《晓月圆舞曲》中的那个死人军团要先把周围四块都打掉，只剩下中间的核心部分，打掉后就得到放激光的魂了，和几周目没关系。

3、GBA上3作FE的一切有变数的行动是通过消耗乱数来判断变化的，而乱数在游戏中会有自己的分布规律。所谓的凹点其实不是控制乱数，而是在我们能判断乱数的大致范围内，选取我们中意的乱数段来进行操作的方法。就好比我们走路是否蒙上眼一样，掌握了判断乱数的大致方法，就可以选择自己希望走的那条路。虽说进行有变数的行动就会消耗乱数，而FE独特的记录方式也使控制这些乱数成为了不可能的任务，但是移动的变数在RESET后却不会被记录进消耗的乱数，因此我们就能够通过反复的移动消耗来判断乱数的大小范围的大概值。判断一个非确定路径消耗一个乱数，乱数的范围决定了路径的方向，0–49的乱数路径是横向的，50–99的乱数路径是纵向的，在通过路径确定了乱数的范围及排列后选取合适段用于自己想要消耗的操作上就可以了。乱数的消耗遵从的是取小，乱数小于操作项的数值则判断操作成功，掌握了以上的方法就可以初步了解到乱数及凹点的操作了。（AIRONLINE/ALUCARD）

**NDS与IDS到底有什么区别，IDS兼容NDS和GBA的所有卡带吗？**

IDS与NDS的最大区别就是内置了中文界面，同时支持中文游戏，其它的功能都和NDS一样，它兼容NDS和GBA全部的卡带。（窗外不归的云）

**近日看了一个红白机手柄外形的GBM，卖价790元，不知道是不是真的？GBM用不用变压器，帖膜对屏幕会不会有损坏，有没有其他限定版或周边？（天津市，刘震）**

这个就是MARIO纪念版GBM，790元的价格还是可以接受。GBM如果是日版的话就一定要用变压器，我个人认为GBM没必要贴膜，本来那么小一个屏幕，再贴膜，确实会让眼睛很难受。（窗外不归的云）

**1、想购入一个烧录卡，打算在M3–SD和SC–SD中选其一，不知用哪个好，价格方面SC–SD占优势，但听说有烧卡现象，希望能帮我拿个主意。2、《洛克人ZERO2》的全装甲怎么获得？具体条件是什么？**

1、SC–CF之前确实有出现过烧卡现象，但是现在的SC–SD已经没有烧卡现象，可以放心使用。从功能上看，由于SC–SD也支持了MOONSHELL，所以现在SC–SD在多媒体影音方面已经不输于M3了，只是在整体性能上M3确实要稍微好些，不过价格方面也要比SC–SD高许多，所以如果资金不是很充足可以买SC–SD。

2、《洛克人ZERO2》的装甲入手方法和效果：

黄色装甲：在一关中，体力全满的情况下获得25个回复道具。效果为增加打敌人出现回复道具的几率，连斩的顺序也会有变化。

蓝色装甲：用枪消灭50个敌人。效果为提高枪的威力，连斩变为两段。

绿色装甲：用盾蓄力消灭20个敌人。效果为提高防御力。

粉色装甲：用盾反弹敌人子弹30次。效果为可以用剑打消敌人子弹。

橙色装甲：用前冲攻击消灭20个敌人。跳跃和前冲攻击变为圆月斩，移动速度提高。

紫色装甲：用锁链拉敌人或其他东西30次。光剑威力提高，只能使用连斩最后一段。

灰色装甲：用三连斩消灭20个敌人。连斩最后一段为挑空。

黑色装甲：打通一遍可获得。攻击力最高，防御力最低，武器不能升级。

究极装甲：使用过所有精灵。效果为蓄力攻击指令化，



游戏终归游戏，是消遣的东西，千万不可沉迷。（高露）
男，18岁，四川泸州市泸州高中，61777541

剑蓄力：→↓+A；链枪蓄力：→↓→+A；盾蓄力：↓→+A；枪蓄力(小)：↓→ +A；枪蓄力(满)↓→↓→+A。

**1、GBALINK2在IDS上可以运行么，需要什么引导？2、EZ PASS2、SUPERPASS2、PASSKEY2需要对应的烧录才能使用么？3、《口袋妖怪 绿宝石》到了卡依市卡住了，攻略上说去船场与NPC对话再出来，海洋团的就会消失。可是我试了几次，海洋团的人依旧在，这是为什么？**

1、只要是刷过机的IDS都可以使用GBALINK，不过GBALINK原配的Spritekey并不能引导IDS。

2、EZPASS2、SUPERPASS2、PASSKEY2基本上所有的烧录卡都可以对应使用，不过PASSKEY2推荐配合M3或者G6使用。

3、绿宝石增加了熔岩山洞的剧情，要先完成（地点在使用跳跃自行车上楼梯的那个山坡上）后海洋团才会走开。

（窗外不归的云／皮卡秋）

**1、《口袋迷宫》中如何提高变色龙商店的出现率？云雀几级进化？朋友头巾在哪里？**

1、没什么好办法，不过水都迷宫出现的几率相对比较大。云雀是35级进化。朋友头巾在はるかなる れいほう30层。 （皮卡秋）

**请问用哪种工具可以把D卡中的电池取出来？取出后D卡中的记录还在么？火线目前价格是多少？**

**（福建省，吴杰）**

大多数D卡的电池都是直接焊上的，需要用烙铁等工具才能取下，取下电池后记录自然就会消失。火线目前热卖的产品是USB二代，零售价格大概是98元左右。 （窗外不归的云）

**最近入手了一个日版NDS，下屏有小划痕，卡槽和充电插口全是灰尘，连电池舱里都是灰尘，而且底部铭牌和一些DS不同，我的DS底部名牌的下面是英文，不是日文，英文下面有条形码和编号，为NU103156994，其中“4”打了框，请问这是什么版本的机器，是否是翻新？另外，目前所有型号的NDS都能刷机吗？（安徽省，钱鹏）**

你买的这种NDS是翻新机，而且翻新的效果很差，可以说翻新机的几大特征它都具备了：有划痕、有灰尘、铭牌换了。此外目前所有型号的NDS都可以刷机，IDS和新版NDS可以用PASSME2设备如SUPERPASS2或者PASSKEY2来刷。

（窗外不归的云）

**1、我现在拥有一台1.5版的PSP，想问一下是不是以后出的PSP游戏都不支持1.5版？现在有很多游戏只支持2.0以上的机器，像《GTA》等游戏能不能用记忆棒玩？2、PSP上方的那个红外端口有什么作用？3、最近打算买DS烧录，但是不清楚烧录设备的耗电情况，希望能做介绍。**

1、目前通过用工具对ISO的修改，在1.5的机器上已经可以用记忆棒运行《GTA》了，2.0能运行的ISO在1.5上也可以运行了。

2、PSP的红外端口目前并没有游戏或者硬件设备能够对应使用，因为现在的系统还不支持这个功能，未来估计SONY会开发这个功能，以便与PDA、手机等便携设备联动，不过目前也有开发者开发出利用红外功能的软件：PSP远程遥控器，可以利用PSP来遥控SONY的电视（TCL的电视）、PS2，距离大概和普通遥控器一样，5–8米，但是只有1.5PSP能正常工作。

3、以前的NDS烧录卡都使用PASSME来引导，现在的技术已经可以脱离PASSME运行，这样一来PASSME这个电老虎就可以不用插在NDS上面了，因为现在烧录卡基本都可以在刷机的NDS上运行，即使不愿意刷机，也可以在进入烧录卡的菜单后拔掉PASSME，所以现在不用过多地担心耗电量。目前这几种烧录在不用PASSME的情况下运行时间差距不大，基本都在五、六小时左右。

（窗外不归的云）

**《机战OG2》中《机战A》女主角的隐藏机体如何获得？（上海市，刘元一）**

条件1：在“樱花幻影”或“新生，圣十字军”中击破或击退エキドナ，ラミア移动到エキドナ所在位置上停留一回合。

条件2：第19话“现れた[影]”中，让ラミア和アクセル战斗，会根据战斗次数及周目数决定获得的机体：二周目或二周目以上时战斗1次获得ヴァイサーガ；二周目或二周目以上战斗2次获得アシュセイヴァー；二周目或二周目以上战斗3次时不会获得任何机体。

条件3：在第24话结束时根据ラミア的击坠数再次决定获得机体，获得アシュセイヴァー击坠数必须达到53；如果获得ヴァイサーガ击坠数必须达到55。

完成以上条件后，在第28话“乐园からの追放者 ”中，ラミア会驾驶决定的机体出击，过关后强化型アンジュルグ仍保留，如果没有获得这两机体中的一个，ラミア仍会驾驶强化型アンジュルグ出击。（アンジュルグ与ヴァイサーガ只能ラミア换乘，アシュセイヴァー可任意换乘）。 (ACEKER)

**最近玩《铸剑物语 起源之石》时发现不能存档.无论怎么存都没有存档，是不是我的烧录卡有什么毛病?**

**(广西省，罗佳)**

这不是烧录卡的毛病，您用的ROM应该是没打过SRAM补丁的,只要用GBATA这个工具给ROM打上SRAM补丁就可以了。

(KKND)

**想问一下，VBALINK1.72如何联机，除了这个之外还有没有能联机的模拟器呢?**

VBALINK1.72的联机方法：假设是两个人联机，打开两个VBALINK，设定好键位。然后把OPTIONS（选项）→EMULATOR（模拟器）→PAUSE WHEN INACTIVE WINDOW（在窗口非激活时暂停）这个选项的勾打掉，这一点很重要。然后就可以读取游戏进行联机了。在联机时还要注意以下几点，不能使用加速功能，不能用即时存档/读档功能，不能调出模拟器的菜单选项，这些都会使双方不同步，导致掉线的。NO$GBA

的后几版本有联机功能,但是目前VBALINK是最好的。(KKND)

**关于《JUMP明星大乱斗》有几个问题想问下,1、中川（3格）、樱木（3格）的援护效果是什么，为什么我使用后没看到什么效果? 2、J魂单体增加和J魂全体恢复除了恢复量和对象不同外还有什么不同点么? 3、一些J魂或必杀魂缓缓恢复的效果是否可以有叠加? 4、为什么路飞（7格）的必杀比原来还弱，还有一些人也是这样的。 (河南省，于俊雨)**

1、中川和樱木的三格援护是直接得分，要等整套动作都结束后才可以得到1分，不实用。如果想组建直接得分的组，最佳人选只有6格吹笛子的。

2、J魂单体恢复和全体恢复除了那两点外没有其他的了，顶多是在战术应用上的不同，J魂全体恢复的最主要目的实际是让那些待机中的濒死角色尽快恢复，或者是让已经挂掉的角色尽快上场。

3、J魂或必杀魂缓缓恢复的效果是可以有叠加的，会增加恢复量，也就等于提高了恢复的速度。

4、部分角色的必杀技是要通过连打X键或者按住X键蓄力才可以提高攻击力的，这类必杀有很多，可以慢慢试试。

(翔武)

**《光明之魂2》中暗法师专用套装强不强，怎么打出来? 还有，暗法师怎么分配点数啊?**

暗法师的专用套装属性是ATK+20、DEF+60，恢复给予对手伤害的50%HP。这个套装的武器是杖，无论从武器还是效果都不太适合暗法师，杖的攻击力不高，即便是暴力变身系的也没什么人用这个套装。装备方面还是以减蓄力速度效果的为主。暗法师的技能中，“恶魔吐息”拥有高攻击力、低消耗的特性，在游戏初期很有用途；“毒爆”有无视高低差、可以范围攻击的特性，而且还会给敌人附加毒伤害，是个霸道的技能；最后一个技能——冥想，基本是每个魔法系人物都要学的。这3个是暗法师的主要技能，应该优先加满，剩余的技能点数可以加召唤剑这些不太实用的技能。能力点数方面主要以INT和VIT为主，STR数值够穿装备就行了。如果打算练变身型的，那就是另外一种配置方法了。 (翔武)

**《机战J》中，《全金属狂潮》那个波太君怎么获得啊，我已经打了两遍了还是没得到，是不是要走什么分支路线啊?**

要获得波太君就要满足以下条件：

1、第24话中，由宗介击破タクマ的ベヘモス。

2、第29话中，由宗介击破ザイード的Zy98 シャドウ・ザイード。

3、第30话中，由宗介击破ガウルン的ヴェノム。

完成以上条件后，在第34话中宗介会自动搭乘波太君出现，并且继承ARX—7的改造。如果没得到肯定是没让宗介来击破，获得路线都是主线，与支线无关。 (ACEKER)

当因为学习而远离电脑时，我拿起了掌机，当我为想看到掌机消息选杂志发愁时，我又选择了《掌机迷》。（朱李惠人）男，12岁，河南郑州，450052

**Q 最近买了一套SC-SD烧录卡，但不知道如何使用，现在手上有的设备是：NDS、SUPERPASS、SC卡、1G的SD卡，想问一下具体的操作方法。**

如果不想插着SUPERPASS玩的话就要先刷机，自己不会刷的话可以到店里刷。不打算刷机的话就只能插着SUPERPASS和Z卡来做引导了。您给出的设备中没有提到Z卡，如果没有的话还是去店里直接刷吧。而且光这些还是不够的，还缺少一个SD卡的读卡器，有它才可以向卡里拷东西。软件方面需要下载SC-SD卡的转换程序，要把文件转成SC-SD卡专用的文件才可以保证正常读取。把转好的文件用读卡器拷到SD卡里，然后插到SC卡中，再插到NDS上，开机就可以运行了。此外，平时还要注意更新转换软件和SC卡的内核程序。

**Q 1、《光明之魂2》中的魂如何升级，最高是多少级？2、打到恶魔之塔时，BOSS会一直在天上飞不下来，怎么办？是不是和我模拟器版本有关，还是游戏的原因？**

1、魂要在神殿通过合成来升级，最高是5级。合成方法是把4个相同（同等级）的魂放在神殿地上的四个方块中，然后和神官对话。

2、恶魔之塔的那个是模拟器的问题，解决方法是选择模拟器的OPTIONS（选项）→EMULATOR（模拟器）→SELECT BIOS FILE（选择BIOS文件）→USE BIOS FILE（使用BIOS）→关掉模拟器窗口→重新打开游戏。BIOS文件是那个叫GBA.BIOS的，如果没有的话可以在网上下载到。由于使用BIOS和不使用BIOS时的即时存档不能通用，所以先用游戏中的中断记录存档，换上BIOS后读取中断记录。要注意一点，选择使用BIOS后必须重新打开模拟器才可以生效。(KKND)

**Q 有几个关于《火纹》系列的问题想问下。1、《烈火》中的地雷BUG用过后能用敌人凹点吗？2、3天马的合体攻击0%的命中时也会发动么？3、《烈火》中运输队访问村庄后他身上的东西我交换不了了怎么办？4、《圣魔》的隐藏商店和斗技场万一之前忘了进去，那么以后还能去吗？**

1、不能，因为在地雷BUG发动后再RESET的话就会回到正常游戏中，即敌人自己行动。

2、可以，因为合体攻击的效果是100%命中的必杀攻击，不会受使用时的命中影响。

3、在出战前的整备中查看所有物品就可以了。

4、隐藏商店以后还能在大地图上进入，斗技场就不行了。(ALUCARD)

**Q 在GBA版《沉默的遗迹》中主角一旦转职成格斗家后还有办法转成其他职业么？在这个游戏中有没有高级职业可以转？**

可以转其他职业，主角、托姆、拉米这三个人是可以转所有职业的，只要有耐心就可以把所有技能都学会，不过人物的数值在转职时会稍有变化。游戏中是有高级职业存在的，转职的条件是对应低级职业的所有技能都学会。僧侣（そうりょ）可以转为大僧侣（だいそうりょ）；剑士（けんし）可以转为剑豪（けんごう）；武斗家（ぶとうか）可以转为破坏王（はかいおう）；盗贼（とうぞく）可以转为大盗贼（だいとうぞく），而魔术师（まじゅつし）、妖术师（ようじゅつし）、药师（くすりし）这三个职业是没有高级职业的。

**Q NDS目前都有哪些赛车游戏，哪些比较不错，请推荐几款。**

NDS目前比较有名的赛车游戏有《马里奥赛车》《极品飞车》《火爆狂飙》《山脊赛车》还有《沥青都市》。《马里奥赛车》就不用多说了，素质很高，要素丰富，十分耐玩。《极品飞车》《火爆狂飙》做的并不是很理想，手感和画面都有所欠缺之处。《山脊赛车》的手感也不是很好，画面在NDS上也只能算中等水平。《沥青都市》用的是伪3D的画面，但是从手感和视觉效果上给人的感觉都不错，模式也比较丰富。

**Q 《动物之森》中如何才能得到雪人家具，我堆了很多雪人，到现在也只有一件雪人家具，是不是方法不对啊，正确的方法是什么？**

得到雪人家具的方法就是堆雪人，但是确实是需要一定方法的。评价你堆雪人的标准是看头和身的比例。滚雪球的时候分几级大小，做身子的雪球比滚到最大时小一号，做头的雪球比身子小一号，这样堆出来的雪人就会得到认可，并且会得到雪人家具。这里介绍一个技巧，如果发现雪球滚得过大了，就把雪球推到普通的地面上滚一会，就可以变小了，掌握好上面的方法后，得雪人家具不是难事了。

平时内向的me，只能在游戏中重获新生，在PG中了解世界。（王勇超）
男，17岁，陕西西安，710043

# 封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

## 约束之地 第八章全S挑战 最新纪录

挑战者:明浩

约束之地的第八章是在游戏通关一次之后所出现的一个附加章节。说是一章，实际上不过只有一场和冥王哈迪斯的战斗而已。之前一直都有说法认为本章是无法达成全S的，这里在下便来破除一下这种说法。

首先要了解一下这章的特殊性:

全人物的能力指数以及所拥有的道具都是固定的。

本章的回合评价为战斗的总时间+1；道具评价则不论如何都会是S（16个）；而好感评价只要为1便会是S（即是说BOSS必须由女角色所杀死）。

冥王哈迪斯的血超多，攻击力也很高，但速度极慢。在每个回合中，我方成员都可以安全地行动两次甚至更多。而根据其抗性表，圣属性是其最大的弱点。再兼顾到高连击度以加快OD槽的增加速度，圣属性的最强武器天使剑**ロ–ジア**便成为了整场战斗的主武器。基于此，上场的三个人选也就分别为最能发挥这把武器的**エクセル**、**フィア**以及**ツエラ**。而必备的回复道具**エリクサ–**和为**ツエラ**专门准备的强力法杖**サザンクロス**也就成为了基本的装备。剩下的一个格子可以自由点，随便选一个。不过众所周知神剑**エクセリオン**所发动的EXL技会使得OD槽破裂而无法再发动OD技，兼且目的是为了全S的话，BOSS也必须是由女角来做掉，再加上本身并不高的攻击力和连击数……因此实在是找不到任何一个让它出场的理由。

战斗开始，别的没什么，狂攻！不断的狂攻！但是要注意的是越到后面便越要记得去确认WAIT表以得出未来几回合内人物的行动顺序表。所有人都只使用天使剑**ロ–ジア**来进行战斗。（**ツエラ**拿**サザンクロス**攻虽然高一点，不过只有两次连击；而拿天使剑**ロ–ジア**既有高攻击，又有高连击）OD槽一满就尽量让**フィア**来发动OD技。不过中间要是隔了个**エクセル**的话，便让**ツエラ**发动**サザンクロス**的LV.3 OD技吧，杀伤力也差不了多少。BOSS的极慢速度，也完全让玩家有时间用**エリクサ–**来进行治疗。只要保持这样，便可轻易杀掉BOSS。但是否这样子打的你最后发现战斗评价都只有A。

未S的原因便是战斗的时间过长，这便要一些经验和绝对的运气来支持了。把BOSS的血打到6000左右后，便要特别注意行动顺序的安排，最后阶段就算放弃恢复除**フィア**外的另外两人也要增加OD槽以更多地使用OD技。而从头到尾的战斗中，如果打出MISS的话都会大大增加所花费的时间，这能左右整个战局的运气因素也只有靠着无数次的S/L来进行弥补了。

时间大概控制在350以下的话，便可以在使用LV.3 OD技的情况下得到S评价了。

这便是在下经过N多次尝试之后所打出的成绩，相信这还不是最好成绩，期待还有人能来进行挑战。

## 瓦里奥制造吃香蕉999 最新纪录

挑战者：杨凯

这次带来的小游戏是简单得不能再简单，但是令人累得不能再累的小游戏——吃香蕉。简单就在于只需要不停地按A键，就算是闭着眼睛按也是没有问题的，此小游戏建议千万别用GBASP玩，手感极差，所以推荐GBA、GBM（如果你不觉得按键小也可以），打这个游戏是很累的，1-999不停地按，应该是所有小游戏中最辛苦的一个，第一难度只用按5次，简称囫囵吞枣吧，很简单，第二难度需要按6次，算正常吃饭吧（应该是吃香蕉），也不难，第三难度需要按8次，简称细嚼慢咽，最是慢了，但是手不能慢，最难的地方就是这里，稍微停顿就挂掉，建议打一会按Start休息一会，不然玩此游戏的朋友不抽筋就来抽我。

## 必杀之谷极限回合挑战 最新纪录

挑战者：ALUCARD

封印之剑作为GBA上的第一款火炎纹章作品，受到了不少玩家的追捧。而在游戏结束之后，除了让玩家互动的通信斗技场外，更有为无法享受到联机乐趣的单机玩家而设置的挑战模式，也成为了独立于游戏之外的乐趣。

相比较5个挑战地图，其中有回合生存限制的2个自然没有任何难度可言，只要死守就可以

轻松过关。而在剩下的3个地图中，第一个必杀之谷挑战性无疑是最大的，怎么在最少的回合中达到S级评价是这个地图的最大挑战，而有心的玩家也许也感觉到这个极限的回合数是多少了，不错！一回合S级评价！

出击的人物无须过多，只要5人即可：负责制压的主角、至关重要的舞娘、击杀BOSS的人员一名以及2名负责传送接力的法师系角色。具体的出战位置安排大致如图所示就可以了。

操作也很简单，第一名法师将负责击杀BOSS的人物传送到最大距离，该法师只需要魔力允许的传送范围使被传送的人物能够到BOSS就可以了。成功击杀BOSS之后，主角移动到之前负责传送的法师下方2格处，然后舞娘再动主角，第二名法师（魔力29以上）交换得到传送杖负责接力传送主角至最大处，然后转职后的主角凭借着6的移动力刚好够到制压点，轻松制压！

最后让我们来看一下战绩：20秒内一回合达到S级评价！

每个人都喜欢表达，对游戏，人生，对朋友。这里已经包罗各种杂谈各种感受，你的情感细胞在这里可以被包容得更好

# 购机进化论

随着自己生日那天一台崭新NDS的入手，也意味着自己进入了一个全新的掌机世界。回顾以前与掌机相伴的日子，让我不禁感慨万千。虽然走过这么多年，我也只有GBP、GBA和NDS这三台掌机，但是这丝毫不影响它们带给我的快乐。想起了当年买机的情形，事隔这么多年仍历历在目。

属于我的第一台掌机是一台绿色的GBP，那时正值初二，父母管得很严，想出去玩磁卡机和街机无疑是我的最终幻想，于是玩游戏的时间很少。但那时正是我对游戏最感兴趣的年龄，一天不玩游戏手痒，于是暗下决心要买一台属于自己的游戏机。掌机的便携性深深地吸引了我，走到哪里都可以玩得尽性可以让我逃避父母的监控，而那时的游戏杂志对刚发售的《口袋妖怪金银》不吝赞美之词，我也对这个游戏有了兴趣，觉得自己一定要玩玩。

抱着这样的决心，我偷偷攒下了那年的压岁钱，在春节后某个阳光明媚的周末，我怀揣购机资金出发了。那时的游戏环境没有这么好，买机也没有现在这么方便，虽然我身处大城市，但我也找不到哪里可以买到GB。最终我在一本游戏杂志上找到了邮购信息，看地址才知道原来城里居然有这么一个游戏专卖店。手拿杂志来到书上介绍的地点，却怎么也找不到传说中的游戏专卖店，我着急的问路边的行人，但没人知道什么游戏专卖店，最后跟着几个知情的小朋友穿过一条漆黑肮脏的胡同才来到了那家店门口。看着那小小的门面，我真不敢相信自己的眼睛，无法将眼前简陋的小店与那个在著名游戏刊物上刊登广告的游戏专卖店联系在一起。

我是抱着必买的决心去的，于是硬着头皮走进了这家店。当我战战兢兢地告诉BOSS我要买GB时，他没有表现出很大的热情，只是拿出几个新的GBP叫我自己选。我说我想试试《口袋银》的时候，他又甩过来一张卡，然后低头整理手中的游戏光盘去了。那时的我对掌机根本不熟悉，更不要提买机经验了，买机时需要注意的问题全然不知道。我随手拿了一台绿色的GBP，插上卡带试了试，能玩，就这个吧，问价格，付钱，拿起就走了。这就是我第一次稀里糊涂买机的经过，好在那家店虽小，但东西还是不错的，BOSS虽然不够热情，但幸好不是JS。这台GBP一直珍藏到现在，保护得很好，隔了这么多年还跟新机器一样。

我到高一的时候，GBA发售了，在杂志上看到种种关于它的介绍，我简直羡慕得快要流口水了。经过一年多的资金积累，加上最后阶段每天泡面的冲刺，我终于攒齐了足够的购机资金。经过几年的发展，我所在的城市里游戏专卖店的数量和规模不比当年了，有了第一次购机的经历，我在购买前一周就来到游戏店踩点，对比了几家的服务态度和售价，确定了需要购买的软件，又在杂志上看了相关的购买注意事项，还询问

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

了已经购机的朋友相关问题。做了这么多准备工作后，自己的心中才有了底，一周后我去买的时候，GBA居然降了100元，真让我始料未及啊，于是我用这多出来的100元买了《机战A》和《马里奥赛车》，心情真是无比爽快啊。

购机的时候BOSS相当热情，给我换卡也不厌其烦。我拿着崭新的GBA欢天喜地的回到了家，迫不及待的玩起来，不经意间发现主机铭牌竟然写着Made In China，我一下懵了。因为我清清楚楚记得自己选主机的时候特意选的Made In Japan，难道是JS暗中换了？我顿时怒不可遏，抄起GBA就向游戏店冲去，大嚷着要BOSS给我一个解释。BOSS先是有些莫名其妙，在听完我因激动而口齿不清的表述之后，他还是保持着微笑，耐心解释说：其实Made In China和Made In Japan都是一样的，只是标签不同而已。我当时可听不进那些话，只嚷着要他给我换机，现在回想起来我当时的样子一定很无赖吧。BOSS还是面带微笑的给我换了，并且一再道歉，看着他和蔼的样子，我的怒气消了大半，拿着GBA又高兴的回去了。过了几天之后我才知道实际情况果真如BOSS所说，想起自己蛮不讲理的样子，心中难免有些歉意。同时心里认定了BOSS良好的服务态度，以后我买卡都在他那里，和他熟识起来，我为自己能认识这么好的BOSS而高兴。

时间过得真快，曾经风光无限的GBA退居幕后，现在已经进入了NDS和PSP的时代。走进大学校园后，对游戏那颗热爱的心仍然不变，我决定入手NDS。有了目标也就有了动力，已经是成年人的我觉得应该自己挣钱买NDS，于是经过一个暑假的艰苦奋斗（中间略去数万字辛酸的血泪打工史），我终于挣够了钱。由于我在一个陌生的城市，所以对游戏行情不是很了解，为了买得放心，我在网上查阅了相关资料（比我当年现场踩点方便多了），询问了一些网友的购机经验。

选在生日那天，我满怀信心的走向了市中心的游戏专卖店，这个城市的游戏专卖店比较集中，外部装修也做得相当不错，我还没有走进店铺，热情的BOSS就跑来招呼我了。我坚持货比三家的原则，一家一家的询问，最后还是挡不住一个美女BOSS的热情，决定在她那里买。经过耐心的挑选，反复的对比游戏，我入手了《JUMP明星大乱斗》这款梦幻游戏。最后和美女BOSS讲价的时候没有多费口舌，因为这里的NDS价格几乎都是一样，再加上美女BOSS人很爽快，又附赠了一些小东西，心情真是无比舒畅啊。捧着崭新的NDS，我很是激动，亲手挣来的掌机，上面凝结我的汗水和心血。虽然这并不是什么很大不了的事，但我依然为自己感到自豪！我也相信自己的游戏生涯会因为拥有了NDS而更加精彩！

细细回顾自己的这三次购机经历，从黑白简陋的GBP，到充满创意和乐趣的NDS，从当时比较恶劣的购机环境，到现在宽松热情的购买环境，从当年只能靠压岁钱和节省饭钱购机，到现在的自己打工挣钱购机。这其中的进化凝聚了游戏业的前进，凝聚了祖国社会经济的发展，更凝聚了自己的一份成长。我也衷心地希望各位玩家也能像我一样完成这样的进化，体会到这种进化的乐趣。

文/NW旅团 怀恋众黄昏

# 一个玩家的真心呼吁

玩过游戏的人都知道，一款硬件无论畅销与否,价格一般都是比较便宜的（商家炒作的不算），只要有恒心攒上几个月的钱，就差不多能买一台价格较为平和的主机。曾经我对GBA是多么的向往，但在当时一个学生能拿出500多元钱进游戏店与BOSS砍一场价格战，然后欢笑地捧着心目中神圣的掌机去班级炫耀是多么的难以实现。终于有一天发现我半年的开销足够买半台GBA，原本以为难以实现的梦想其实离我很近，下定决心后开始了漫漫攒钱路。恰好遇上过年，加上刚到手的压岁钱，兴冲冲的从BOSS手上接过更上一层楼的GBASP和传说中的神作《口袋妖怪绿宝石》。当时的激动无法用语言表达，这个年为了凑齐更多的口袋妖怪而努力着。

由于刚接触这个系列，所以对战术的认识几乎为零，再加上游戏中的电脑很菜，终于，我带着心中认为打遍天下无敌手的六只精灵前往宝石联盟。这六只精灵是火雉鸡（主角，用得最多，当然等级最高）、恶狼犬（长得很凶）、皮卡丘（动画中的强者）、金鱼王（最先带我冲浪的，也顺便训练了它）、碧云龙（看起来很可爱）和相扑熊（认为力量大就是强），现在看来这支清一色以攻为主的队伍简直不堪一击，但它们的等级全在70级之上，因此挑战那些整天闭门不出的四天王和冠军头头也绰绰有余了。

简单的几场战斗后，终于迎来了最终的通关动画，看着一整个寒假捕捉的精灵不断出现在屏幕上，心里有一种自豪感。重新开始游戏时，令我感到难以置信的是长达70多个小时的通关记录竟然完全丢失！我当时呆了，一气之下去找BOSS评理，BOSS倒是不慌不忙带着微笑说盗版卡就是不稳定，一切事情都有可能发生，若是想安心玩游戏只有去买正版卡或烧录卡。当时的我对掌机不了解，在他的花言巧语之下加价换了一张最老式的Wise Card烧录卡，听说GBA有两千多款游戏都能在上面使用，心里也略微有些平衡。到后来有了烧录器，两三天换一个游戏已是家常便饭，游戏一多周期变短，曾经潜心研究的热情也随之消失。到后来实在找不到当时快乐打机的感觉了，机子也懒得再去碰，最终只得将其出手。

我用卖机的钱加上早就准备购买NDS的存款，邮购了一台梦寐以求的NDS，随主机一同买了《超级马里奥64DS》，这款游戏真可谓耐玩，为了收集全部150颗星星我费了九牛二虎之力。当我得到100枚金币换来的星星时，心里有说不出的激动，虽然最终库巴关的8枚红币仍在困扰着我，但相信经过我的努力一定能将最后一颗星星收入囊中，一炮将路易大哥送上城堡的顶部。若我现在用的是烧录卡，收集这么多的星星应该是不可能的，花那么多钱买一张正版卡不将它玩的透彻似乎总对不起那么大的投资，而这一发生在自己身上的事情让我产生了只买正版卡的愿望。

常常听见有人嘴边挂着“打击盗版”不放，但真正能做到的又有几位？总会有人以“中国人均收入水平低”来作为理由，我承认这一事实，我也相信没几个玩家说买张正版卡带不会对他们的开支造成影响，但这就是买盗版卡带的最终理由吗？当然不是，更重要的是利益在左右着我们！一张正版卡带的价钱足以买更多的盗版卡，而且正版卡换卡的花费远高于盗版，这些都是购买盗版卡甚至是烧录卡的一大借口，但是大家也应该想到购买“物美价廉”商品所带来的一些麻烦。俗话说得好：便宜没好货。掉档是困扰着使用盗版的广大人群的首要问题，另一个问题是很难将一款游戏玩透彻。反正盗版卡便宜得很，随便玩玩再去换个新的，就算玩个百分之八九十也无所谓，这种想法在拥有烧录卡的玩家心里感触更深。有人曾经说现在的游戏是越出越快，根本没时间去研究大作，但可曾想过根本原因是换游戏越来越快并没有花时间用在值得研究的大作上吗？还有人谴责日本欧美游戏厂商蔑视中国市场，其实对方也知道中国游戏市场的庞大，问题是我们拿什么去配合人家，是盗版卡还是烧录卡？

我已经对盗版卡烧录卡失去信心，它们带来的只有表面上的实惠，却带走了我们曾经和众好友潜心研究好游戏的乐趣，带走了我们对游戏界的期盼与向往，更重要的是带走了我们心中本来应该非常重要的版权意识。作为玩家，有玩游戏的权利，也有随心所欲更换游戏的权利，更应该明白我们还有着以真正行动去支持宫本茂、三上真司、小岛秀夫、山内一典、青沼英二等游戏界风云人物和中国游戏事业的义务。

（编者按：烧录卡这种产品本身不违法，用其来烧录游戏则是侵犯版权的行为。）

文/魏中琛



**以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。**

# GBA与我

一阵阵北风呼啸着从窗口吹入。夜，很深了，在这座都市的夜幕下，仍闪烁着一点如萤火虫般的灯光。灯下，我正在如同写小说一般沙沙地写着我的攻关记录，那是我用了一年多时间才断断续续打完的《口袋妖怪黄》。片刻后，我缓缓抬起头，放下手中的笔，合上那写满20多页的攻关记录本。虽然现在正是一年中最寒冷的冬季，而我却像从心底里涌出一股暖流一般快乐，因为，有那曾带给我无限快乐的GBA陪伴在我身边。

这是一台已经坏得不成样子的GBA，现在它已经两岁了。记得刚入手的那段时间，是我拥有掌机以来最最快乐的时候，紫色的面板，几个小巧的按键，加上中间比较清晰的彩色画面和良好的手感，一下子就吸引了我。不仅如此，各种各样的游戏也让我爱不释手，于是我便与它结下了不解之缘。起初，我在GBA上过了一把格斗的瘾，后来我认识了RPG，从此才真正找到了我游戏的归宿。

像《口袋妖怪》系列的任氏游戏，我多多少少都有接触，但是让我感触最多的是《口袋黄》。在这款游戏中，我终于体会到了动画中小智与皮卡丘的那份真挚的友情，友情的力量是最伟大的，有立志成为世界最强的口袋妖怪训练师的雄心壮志更值得我们学习。正因为有了GBA，才让我感受到游戏暗含的乐趣，在我看来，游戏不仅仅是放松身心休闲益脑的程序，它也是一种能让人从中学习到做事与做人道理的另一种教育方式。

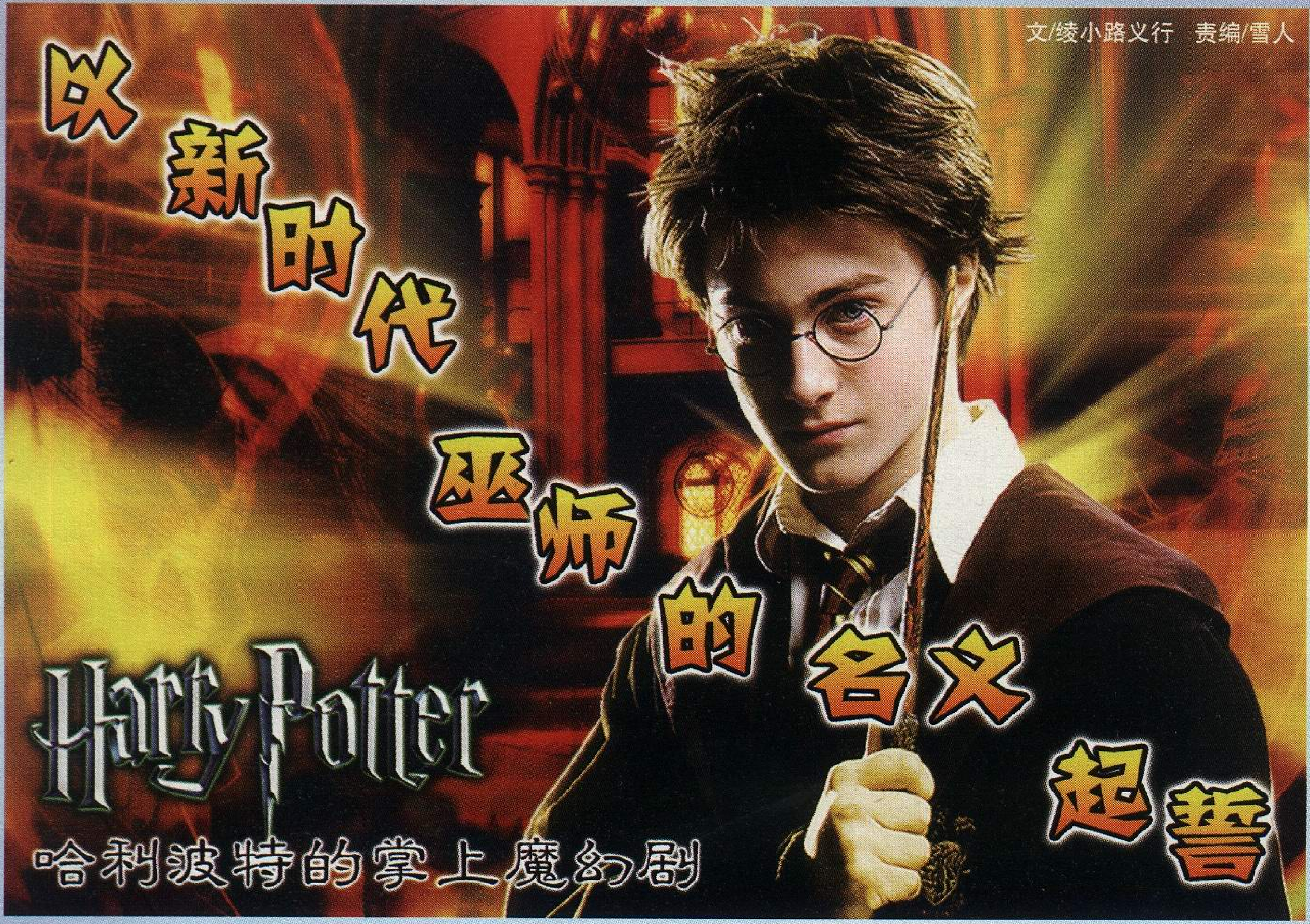
放暑假的时候我经常与哥哥在一起玩游戏，我们一玩就是两个小时，有时我玩游戏哥哥就在一边拿着PG指导，这样度过了在我们眼中认为短暂的时光。虽然现在回想起来，觉得那实在不是什么休闲娱乐的好方法，但GBA给我们留下了永久的回忆，就像哥哥对我说的：“如果让时光倒退10年，我还会选择GBA！”我想，这大概就是全国，不，应该是全世界的掌机迷们共同的心声吧！有人说，音乐无国界，当然，我认为游戏也无国界，游戏让人与人之间除了用繁琐的语言交流之外，还能更加随心所欲地表达出各自的心愿，让快乐贯彻到每一个人的心中！

这台GBA在陪伴我的两年之中，还真够争气的，没出过什么大毛病，后来因为某些原因，内部元件坏了。不久之后，我又买了GBASP，就再也没有去修理它。其实想想也挺对不起我的GBA的，毕竟这两个春秋中，它给我带来了快乐的确太多，太多……

最后，我在这里由衷对所有掌机玩家说：“爱护你的掌机，就像对待你的朋友一样对待它，让它时时刻刻陪伴着你，带给你快乐、兴奋，从掌机中体会到游戏的意义与价值，感受它的真谛所在！”

文/简鹏超

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。




狸君：你听说了没有？最近某只狸猫的文字越来越不搞笑了耶！

猫君：是啊是啊，是不是所谓的“江狸才尽”呢？

狸君：不要因为你不想跟自己扯上关系就篡改成语，明明就是“江猫才尽”才对！

猫君：实际上应该是读者们有点审美疲劳了吧？毕竟这年头连一个馒头的血案都已经要被某陈姓导演告上法院了，人民需要娱乐，但娱乐总是在调弄人民。

狸君：居然帮那家伙说好话！你是不是跟他之间有一腿呢？？

猫君：看我的孩子也知道其实我是跟雪人有一腿的了……

狸君：可你的孩子明明就是一只熊猫啊……

雪人：–_–#你们两个家伙究竟想说些什么呢?!

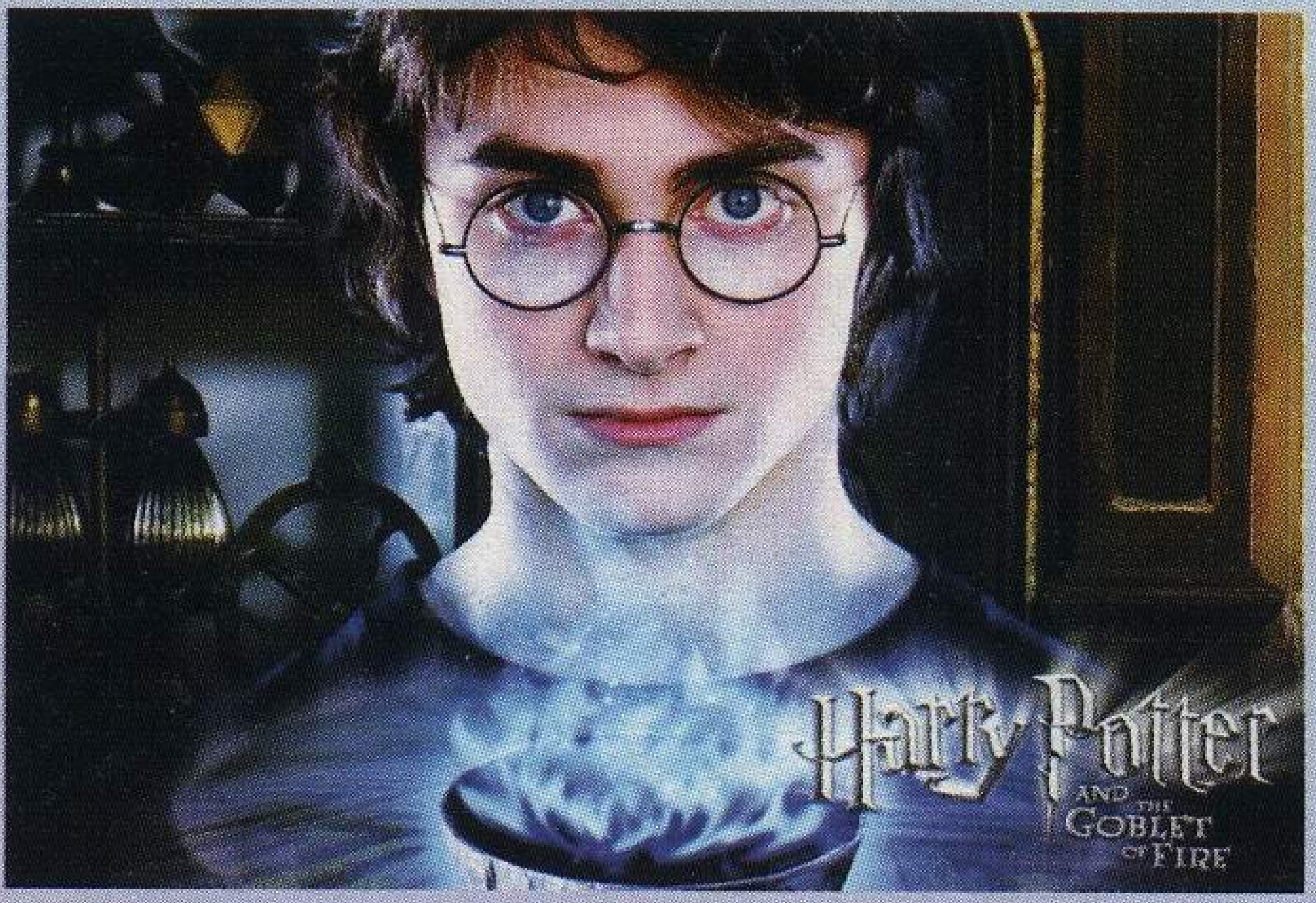
大概连GUCCI自己都没想到，在全世界钟表眼镜业出现市场份额全面下滑的状态下，竟然有两个人令眼镜的需求量再次大增，更一度成为了抢手的潮流产品。

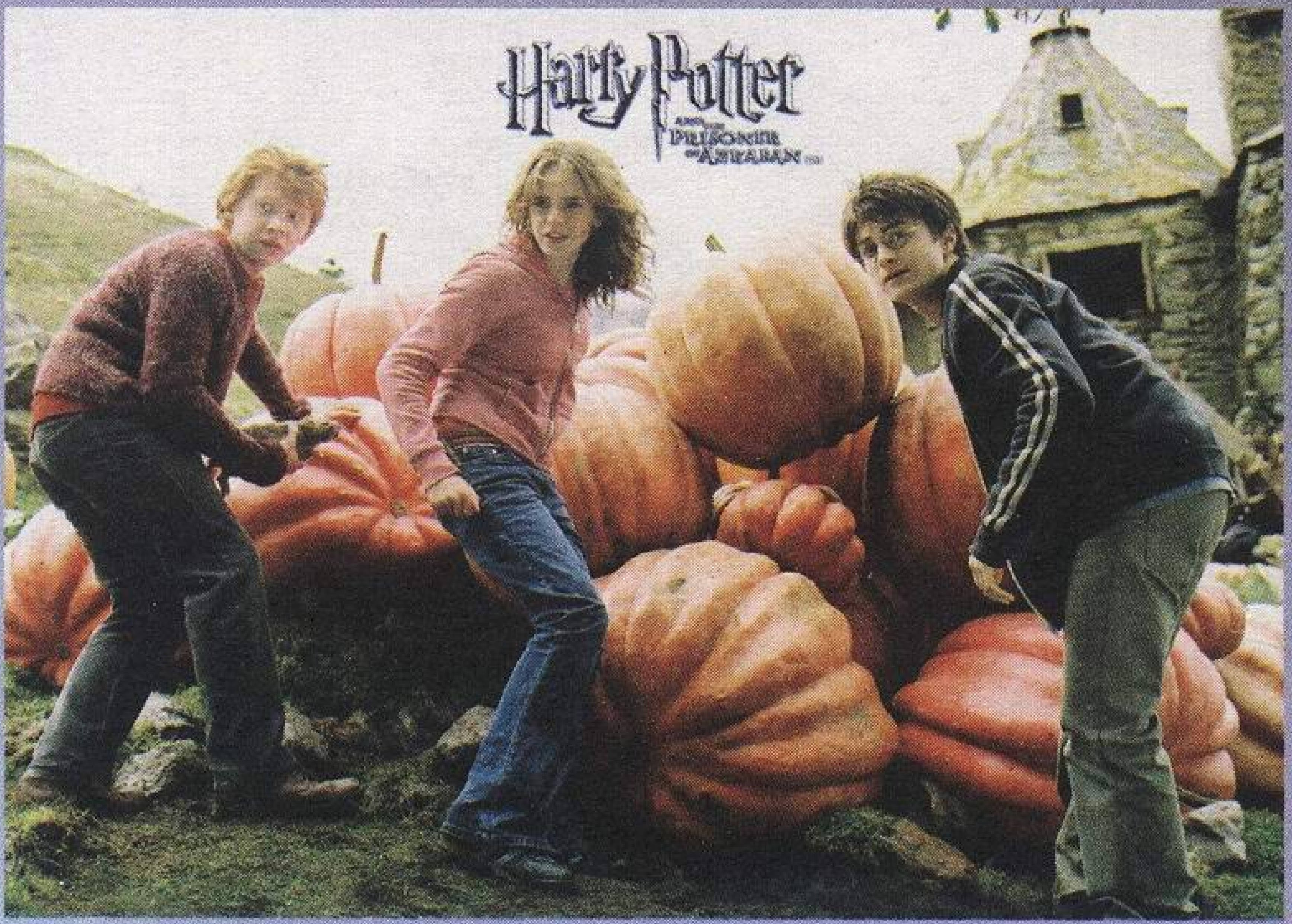
这两个人，一个是靠眼镜打天下的周笔畅——粉笔们租下西单整个77街来为笔笔拉票的阔绰壮举至今令人记忆犹新。神啊！请将那笔租借展台的费用折算成现金给我吧！

另一个，就是间接带动了广大家庭妇女企图用一个指挥棒就能顺利完成让吸尘器自己清扫完整个客厅的普通中学生，哈利波特。

原本只是JK罗琳写在卡片上用来哄自己孩子睡觉的童话故事，如今却演变成让全世界的人们为之疯狂的成人梦想，而这女人在顺利摆脱“贫困”的五保户帽子之后，不仅迅速晋升为当今最炙手可热的超级红人，更似乎有玩上瘾的趋势，开始着手在每一本新的小说续作里，安排一位重要角色以死来骗取读者的同情和信任——这种“每部一杀”的残忍行径，显然有着比无名飞雪残剑要更加利落得多的身手。

JK罗琳总是在创造一个又一个传奇，又带来一个又一个惊喜与期待。如果最新的一部里面出现了赫敏成为超级女生年度总决选冠军的情节，我想我也绝对不会感到太惊讶的……






故事的发生舞台，就从那个人尽皆知的女贞路开始——之前它是不是人尽皆知我可不晓得，不过自从有了这么个国际大明星的出现之后，女贞路赫然成了广大哈迷朝圣的圣地所在，而那些所谓“哈利波特故居三日游”的挂羊头卖狗肉式的行为，始终鱼目混珠地掺杂在半信半疑的游客议论之间。

不过故事刚刚开始的时候，我们的哈利还只是个饱受姨妈家欺凌的瘦弱芦柴棒而已。这一家人不相信魔法的存在，也拒绝任何不科学的“迷信”事物前来拜访，每天最大焦点也只是局限在那个名叫达力的表兄腰围又增长了几寸，下巴又粗了几厘米罢了。直到邓不利多的来访，才让原本貌似平静的凡人家庭产生了一丝涟漪。“啊啊啊，我的小哈哈终于出头了！”“胡说！明明应该叫小利利才对！”“废柴！分明是小特特叫起来比较可爱！”“你们不觉得叫小波波的话，有点很色情的味道么？”“……”

莫名其妙地得知自己乃巫师后人的哈利，其当时的感觉大概应该跟被人告知自己的老爸是李嘉诚那般兴奋——就算没有亿万的家产可以继承，但好歹可以摆脱姨妈一家人的日常嘲讽就已经是一件值得开心的事情了。至于额头上的那个闪电形伤疤，稍后被人告知那其实是与史上最大恶魔战斗胜利后的荣誉勋章，于是“好恶心的胎记”立刻荣升为“好帅气的LOGO”，比起当年包拯头上的月亮和包龙星头上的星星都要璀璨耀眼，也引发了一阵“闪电牌运动鞋，真棒！”及“逃命牌雨衣，值得信赖”的商标注册狂潮。

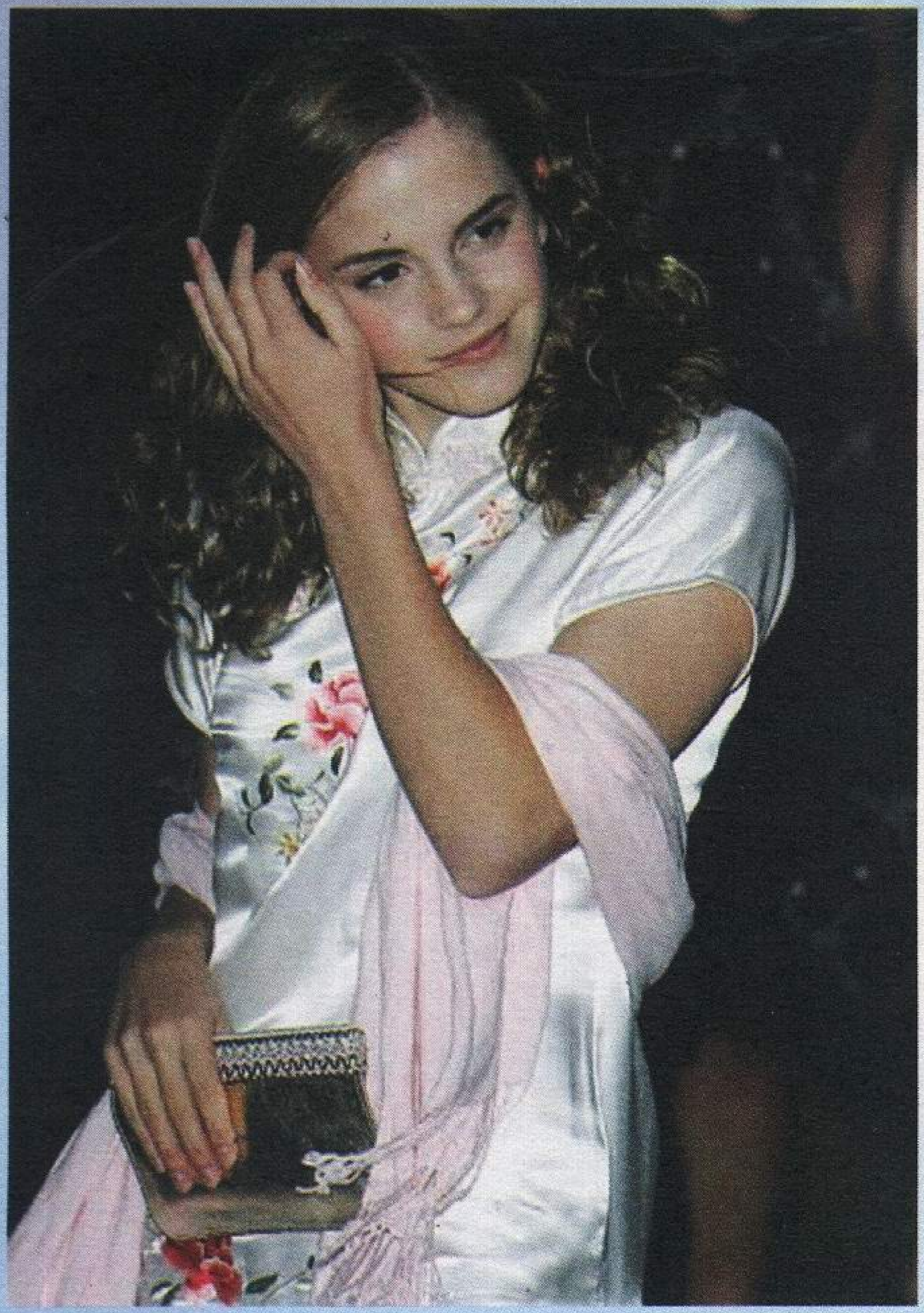
邓不利多的登场，宣告了一个平行于现实世界的魔法世界正式向世人敞开，从此世上的对立派系不再详细地被划分为拉登派或者萨达姆派，而是清一色地被归类为“麻瓜”与“巫师”。这个穿着打扮都绝对可以引领巫师界潮流的老头，有着好比是少林寺智深方丈或者武当派清虚道长的江湖地位，不仅魔法部要给他点面子，就连史上最大的魔头也要忌惮他几分，他的高深莫测和学识渊博，都令人心生敬畏。他前来接走了哈利波特，并宣言着魔法界的历史从此将被改写。

不过这个迎接的使者，还并非邓老爷子本人，海格的一跺脚，地动山摇般的待遇是一定有的。而且这个身负巨人族血统的大家伙，还有着喜欢饲养危险生物的奇怪爱好。平时总是毛茸茸的一团，邋遢的外形就是用“还我漂漂拳”估计也没办法挤进“春兰杯我最喜欢的春节联欢晚会演员”的候选名单。曾经短暂地担任过教师一职，他所教授的“神奇动物保护课”不如称为“想死就早点来上课”更贴切一些。但无论如何，海格也毕竟是哈利进入魔法世界里所认识的第一个朋友，因此他的存在始终是以尽力维护哈利的利益为前提——尽管他的个人方式怎么看起来都有着相当可疑的可信度。最让人有些受不了的，还包括海格与马克西姆夫人的一段情，那种姚明配郑海霞式的组合方式，总是要赋予人一种“呀！那得要多大一张床呀！”的惊叹。（雪人：你管的也太多了点吧？！）

罗恩一家人的可爱，是需要在深入了解剧情之后才能体会得到的。这个家庭并不富裕而且老爸还总在魔法部最没有用处的机构工作（麻瓜物品滥用司大概也就跟咸鱼要几天才能晒干调查科是一样的毫无意义吧），但无论是韦斯莱太太的直率还是双胞胎兄弟的天生恶作剧，都给予了哈利无限的家庭温暖——或许对于哈利来说，韦思莱就相当于他真正的家，即使随后和金妮传出了绯闻，也丝毫不影响他要以另一种身份继续在这个家庭里呆下去。

当穿越了9又3/4站台之后，一列开往春天的地铁立刻出现在人们的眼前（雪人：你又联想到哪部电影上去了？！），不过这列车上既没有穿着开叉到胳肢窝旗袍的巩利，也没有勇于跟贼头交手的华仔，车上所装载着的，都是往来于现实世界与魔法世界间的人们。直到霍格沃茨矗立在众人的眼前，都还是会有不识相的暴发户要忍不住惊叹“腐败啊！这城堡的顶用的都是施华洛世奇的水晶来镶嵌”。

格兰芬多、赫奇帕奇、拉文克劳、斯莱特林——四个学院相当于英文系、机电系、化工系和数学系一般的将霍格沃茨平均划分为势力均等的派别，而学数学的一定都不是好人的定律在这里再次得到了验证（雪人：不要因为你念书的时候从来也学不好数学，就这么诽谤数学系的高才生们！）。随着哈利被分配到了格兰芬多，他体内所流着的血开始牵连着一件又一件匪夷所思的事情慢慢浮出水面。



赫敏刚刚登场的时候，着实令一帮罗莉控们兴奋了许久，然而好景不长，随着电影版的拍摄周期被客观条件限定，罗莉渐渐成长为少女，那越发“呼之欲出”的胸部更是宣扬着“没有永远的罗莉，只有永远的御姐”的口号将在新时代到来的时候，一直被广泛歌颂下去。与哈利和罗恩不同，出生于麻瓜家庭的“泥巴种”显然有着旁人无法企及的强烈自尊心。她的成绩永远都是顶尖的，而聪明的头脑和在学习上的认真都差一点使她要沦为“好好学生快去死吧”的不受欢迎团队中去（雪人：什么时候有这个团队的？！）。与克鲁姆参加舞会的一段，使用了法术掩盖了自己并不整齐的牙齿，并简单地做了个头发就艳光四射——“啊啊啊！有了这个法术我就可以每天换一个发型啦！”“据说现在的理发师都很下流，以后还是在家靠魔法得了。”“唬，你们又受了哪部电影的误导了啊！”作为哈利最信赖的三位朋友之一，赫敏与罗恩之间若即若离的感情纠葛，都预示着少男少女们的成长历程将充满艰辛。但无论如何，有了这个少女的点缀，才不致使哈利波特的巫师学校生活变成了男校般的无聊，没有女生的世界呢可是比地狱还要可怕的啊，更何况连地狱都还有个少女在呢？（雪人：–_–b 连《地狱少女》都不放过，真是个禽兽……）长相甜美，聪明伶俐，对魔法有着绝高的领悟力，本是一个赶紧娶回家用指挥棒烧水做饭喂孩子的最佳女友候选，却偏偏让罗恩这个一脸雀斑的小子抢了先机，再次证明了“近水楼台先得月”在实践中的重要存在意义。

这里不得不提到一个重要的反面人物——说他是反面人物倒也不准确，毕竟这家伙是邓不利多口口声声说着相信的人，而他的嘴脸却始终给人一种极不舒服的感觉，直到在《混血王子》中这家伙用一招“阿瓦达索命”爽快地解决掉了邓不利多，全天下的人才开始一阵骚动地喊出了他的名字：“岳内普”、“斯不普”、“斯内群”（雪人：–_–# 你到底是想说什么呢？！）身为哈利的魔药课老师，斯内普一心想要篡夺的是在学校里看起来是有着极高尊崇地位的“黑魔法防御术课”老师的位置（大致相当于教导主任……），但他另一个总令人提心吊胆的身份，还是在于他之前曾是忠实的食死徒。尽管“浪子回头金不换”这样的大道理现在就算是说给邻居阿婆听都会笑出她一口假牙，可JK罗琳还是乐此不疲地依旧在不断重复着“他现在是邓不利多的人了”这样充满了暧昧暗示的话语（雪人：又来了……有不祥的预感……）。为人性格乖张，也因为曾经吃过哈利父亲一帮人的亏而始终对哈利怀恨在心，斯内普的乐趣似乎就在于整天玩弄哈利，看不得别人太舒服也是他的一个坏毛病——因此在网上广泛流传着一个很莫名的组织：“斯哈派”。所谓的“哈利，傍晚来我办公室关禁闭”在斯哈派的耳中其实与“哈利，放学后我想要你”是一样的惹人脸红心跳呼吸急促，而“禁断放课后”等无限离奇的构思也都根深蒂固地存在于斯哈派的大脑中。（雪人：–_–# 分明就是你也有参加好不好！！）

当然，除此之外，像“海赫派”（555……已经完全无法想象了……），或者“邓伏派”（邓亚萍X伏明霞么？），也都有着属于各自的坚强拥护后盾，果然在同人女和腐男子们的面前，“没有不可能，只有最可能”的啊！（雪人：你明明也掺合在里头玩得很开心好不好？！）

作为整个系列贯穿始终的灵魂人物，伏地魔无疑将是最终BOSS，也接连牵引着剧情走向高潮。无论是“魔法石”里附身在某老师身上还是“密室”中一出现就引起一帮少女尖叫的年轻版里德尔，又或者是借尸还魂重新降临在圣杯争夺赛，抑或是利用魂器延长自己的寿命，伏地魔总是阴魂不散地想置哈利于死地。这无形间形成了本作的主题，并被JK罗琳刻画得越发跌宕起伏，加上有了斯内普这个仿佛刘建明式的角色，令《哈利波特》后期的剧情反倒有着英国版无间道的味道……

先是杀了某英俊帅哥，后是杀了小天狼星，再是杀了邓不利多，一开始纯粹以为这不过是部家庭童话的读者，难免要被罗琳的欲抑先扬的叙述手法所蒙骗，而如今这个女人一边尽情地捞

着全世界最高的版税，一边无限开心地企图将陈满神的那套连哄带骗的手法句许鼓吹下去：“孩子，你想看全天下最好看的童话？听最好玩的故事吗？”“我愿意……”

虽然跟着她走不会有肉吃，但越发激烈紧张白热化的《哈利波特》，的确是一度垄断了国际畅销书排行前几位的超人气大作，单是看那一本比一本厚的篇幅，也该明白JK罗琳写得有多自在随心了。

至于麦格教授，特里劳妮教授、卢平、马尔福（总是会无条件地想到福尔马林……）等等无数个性鲜明的角色，他们所联手构建的，不只是一个在假想基础上越发完善的梦幻世界，更多地是让一场生死决斗灌注了更多关心的焦点目光。

既然是全世界最畅销的小说，那么其潜藏的商业价值自然无法具体估算出来。除了被改编成电影之外（赫敏真的不再是罗莉了，哭！），更有漫画陆续在英国、美国和日本开始连载，而精明的游戏商家更是打好了算盘，每出一部电影，随后就紧跟着发行游戏，利用原作和电影的名声连带推销自己，连广告费都可以省下一笔，果然有够精打细算。

目前发行在掌机上的游戏共有四款，从“魔法石”、“密室”、“囚徒”到“火焰杯”——一个都不能少地体现出了商家的“用心良苦”。当然，像“魁地奇”这样衍生自原作的精彩运动，即使不可能立刻有着WE一般的高人气，用来制作成世界杯依旧可以卖个满堂彩，再加上有全机种登陆的战略手法保驾护航，掌机上的哈利波特自然也有着别致的精彩。

除了“魁地奇世界杯”是典型的运动类游戏之外，其他几作都走得是中规中矩的RPG路线，质量方面无庸置疑地不可能成为口碑的经典作，然而值得庆幸的是在EA的关注下，每一作的素质都呈现出了中等偏上的水平，还是颇值得FANS们买回来在空闲时间消遣一下的。

《阿兹卡班的囚徒》不仅将家用机版的剧情完整地保留到了GBA中，更破天荒地将可选角色增加到了包括罗恩和赫敏在内的三人，而可以与NGC互动以及将主角各自故事串联起来的做法，都相当的新颖，比起前两作过于拘泥于正统的RPG模式，第三作在细节方面有了长足的进步。

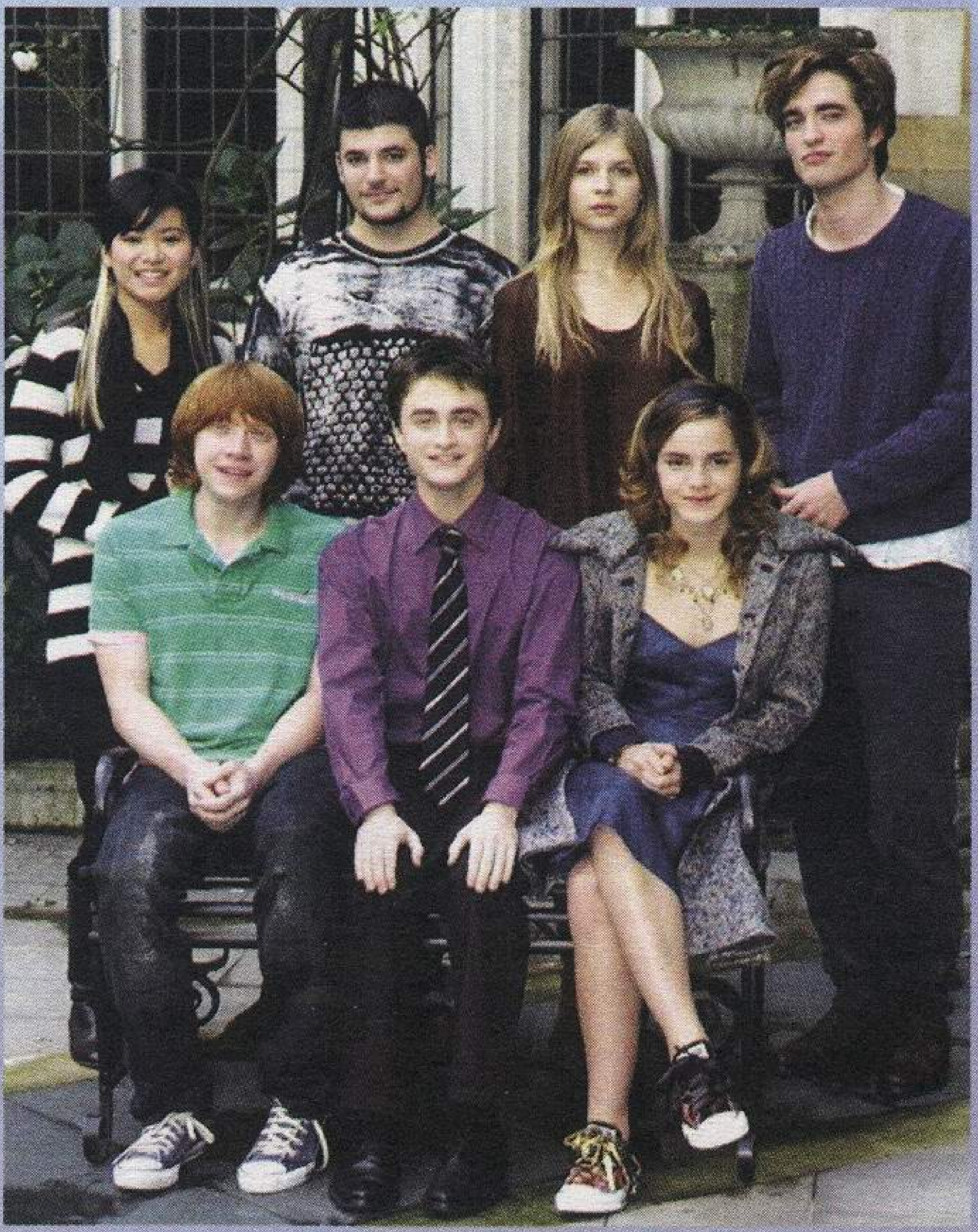
至于借着05年底电影上映热潮而发行的掌机版《哈利波特与火焰杯》，真正做到了兼容并包，滴水不漏：从PSP到NDS再到GBA，满足了各种玩家的需要——当然，那些机种制霸者大概要为此哭嚎了，因为一买就得买三个可不是普通消费者所希望见到的事情。本作的PSP版凭借机器的强大性能，在画面上一点都不比家用机版差。PSP版支持Wi-Fi无线通信，可以4人进行合作游戏模式。至于本作的GBA版，已经不再像前作那样采用RPG的形式，而是一款斜45度视点的动作冒险游戏，剧情上与家用机版相同。GBA版还有一个虚拟宠物系统，玩家可以培养宠物投入战斗。NDS版基本上与GBA版相同，不过有着不同的战斗系统。GBA采用的是即时战斗系统，而NDS版中，当敌人出现时，屏幕会切换到回合制战斗画面，玩家可以使用触摸屏，以富有节奏的动作搭配魔法进行战斗。

不管你曾经是不是对童话嗤之以鼻，至少在春田花花同学会的同学们看来，所谓的大人，其实只是个子大一点的小孩罢了。JK罗琳那些写在酒吧卡片上的文字最初只是为了哄孩子睡觉，如今却成了数以万计的成人无法割舍的精神财富。

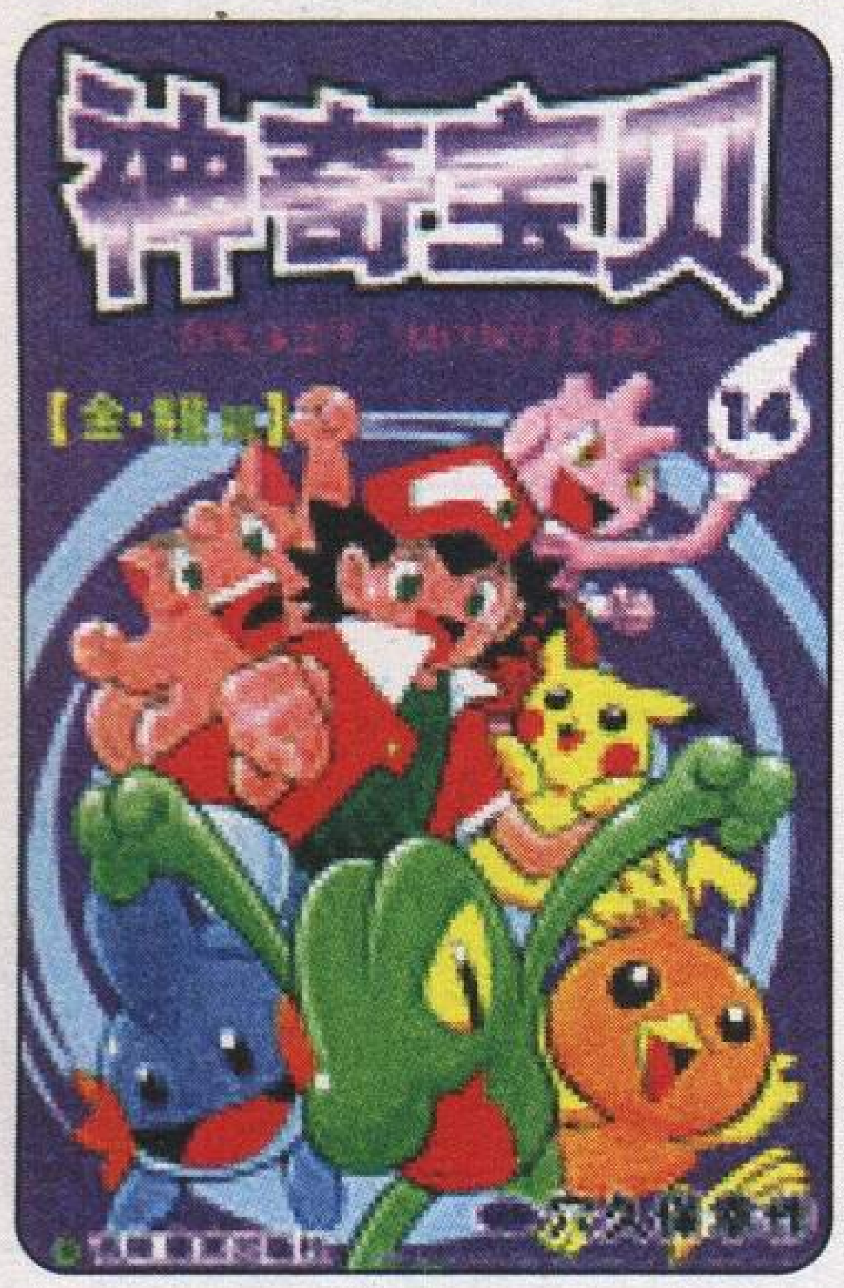
当然不会有多少人相信邓不利多真的死了，当然不会有多少人会以为斯内普的老爸真的姓刘，当然不会有多少人会猜测哈利最终要与魔药课老师双宿双飞（恶……）——一个谜题被破解的时候，就是另一个悬念被布置的时候，我们已经习惯了每年等待一次与霍格沃茨重逢的日子。还有两部就要终结这个系列了，我们打从心里不舍得巫师们离开我们的麻瓜世界，或许罗琳也不舍得过早地放弃那些高得吓人的版税。

在不能臆断地猜测结局的时候，我们所能做的，惟有等待。

以巫师高贵的名义起誓：整个地球都相信奇迹一定会到来……



## 口袋漫画 将KUSO进行到底




2006年口袋妖怪漫画产品还真是不少。吉美出版社相继发售了《神奇宝贝金色少年》、《神奇宝贝大搜捕》、《小智与皮卡丘》等全新的口袋妖怪漫画，再度刮起了口袋妖怪漫画的旋风。今年恰逢口袋妖怪10周年（如果是鼠年多好，皮卡丘又要开始风靡世界了），莫非在游戏大量推出的同时，漫画也会大量推出？话虽如此，这些漫画毕竟比不上《神奇宝贝特别篇》那么有名和受人关注，或许是刚推出的关系，或许是剧情比不上《神奇宝贝特别篇》，先不管是什么原因，虽然期待很久的《神奇宝贝特别篇21卷》推迟了发售（理由是为了《龙漫》的销售，对于这个消息网上议论声不断，多数是不满和谴责），吉美还是先给了我们一道新的口袋妖怪漫画美餐，那就是名气渐高的《神奇宝贝皮皮传》的续集——《神奇宝贝皮皮传宝石篇》（以下简称《宝石篇》）。

首先需要说明一下，《皮皮传》是笔者为了区分其他口袋妖怪漫画自作主张地给它取的名字，而并非此漫画的真实名称。其漫画名称是《神奇宝贝红宝石·蓝宝石》，与其他口袋妖怪漫画特别是TV如出一辙。于是为了区分，笔者称之为《皮皮传》，这名字在其他地方使用了很久也得到了大家的认可，于是，就请允许笔者亲切地称呼它为《皮皮传》吧。

当然名字也不是随便取的，看过前作1-14本的朋友都会熟悉我们可爱而悲惨（其实叫活该更贴切吧）的主角皮皮。以前给大家介绍过它们，现在就不再重复。感觉上《宝石篇》更加注重对皮皮个性的描绘，但淡化了小智，啊不，是雷特、皮卡丘和巴尔郎的形象。《宝石篇》一共发售了4本，每本都是把皮皮放在封面最显眼的位置，封底的介绍也无一不是只介绍皮皮。真是可怜了我们的人气明星皮卡丘。（皮皮：可怜的是我吧，我的名声全毁了。）

进入了宝石联盟，出现的神奇宝贝自然应该是宝石里的PM吧，不过奇怪的是还是有不少火叶、金银的PM串场，雷特的队伍也没有增加新的宝石PM，小田卷博士的风头似乎全部被大木博士替代了，实在有些说不通。不过，令人兴奋的是，在《特别篇》中大显身手的路比和莎菲雅依然会登场，虽然4本中只不过各出场1次（汗）。火岩队也出场过1次，奇怪的是水舰队消失了踪影，这么看来，他们的目的和超古代神奇宝贝没有关系……

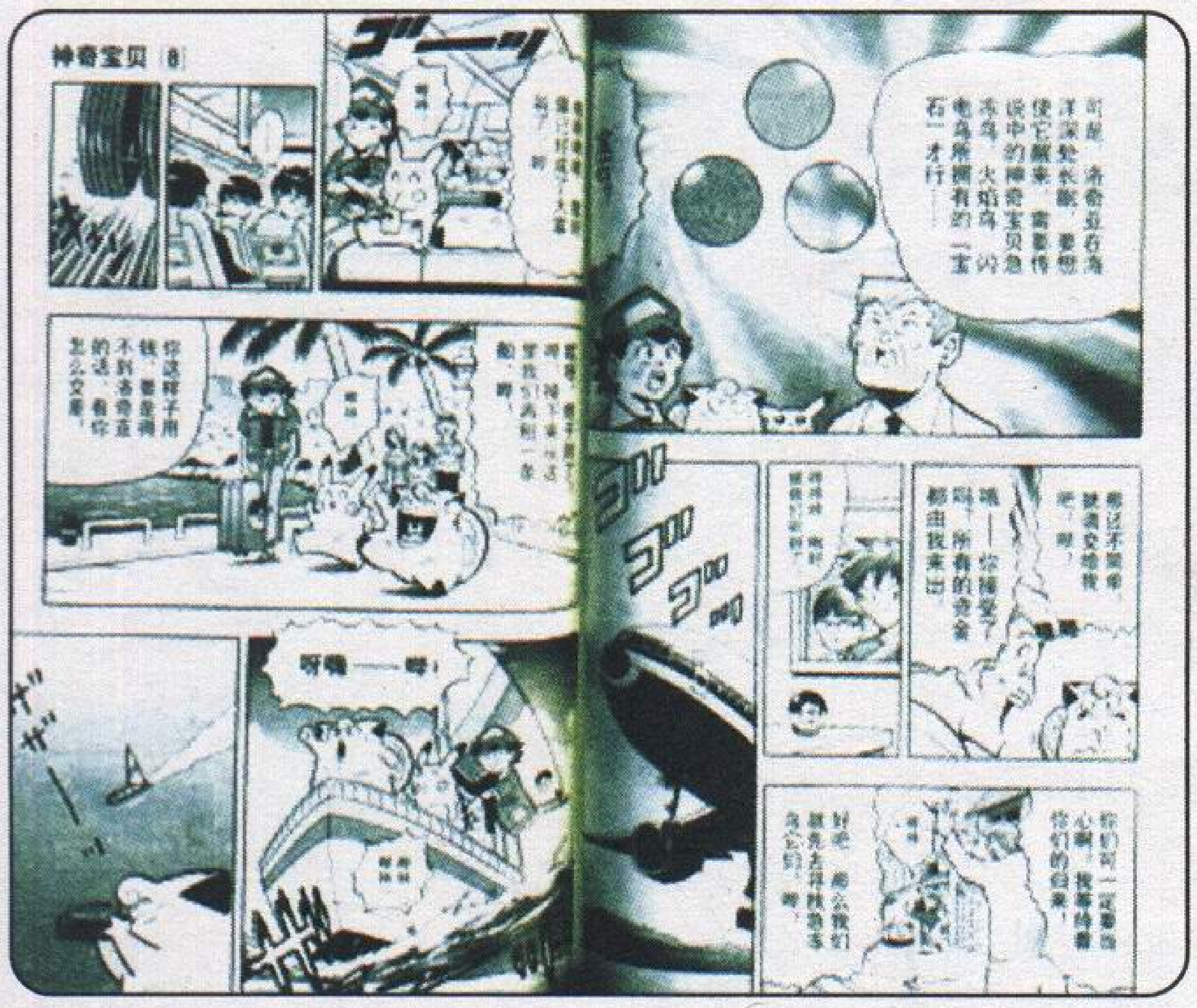
那么来讲讲吉美究竟能不能给我们合格的漫画。首先来看翻译，可能《特别篇》中一些翻译让一部分追求完美的口袋饭觉得不太满意，那么，《宝石篇》的翻译依旧有点吃不消。首先是前作就存在的把主角小智翻译成雷特。就算红蓝宝石主角的名字翻译是音译，也不能把小智小茂小黄小蓝也音译呀，《特别篇》中不是翻译得好好的吗，难道吉美对《皮皮传》有偏见？然后是小田卷博士，在前作14卷最末一集，也就是宝石联盟的第1集（虽然是前作但由于是宝石联盟的就放到这里讲了），竟然把他翻译成大木博士，真是汗。其他方面问题虽然不是很严重，但把著名的DNA神奇宝贝代欧奇希斯翻译成奇怪的代欧希奇斯也太怪了点，还有追求完美翻译的你是否发现裂空座的座少了广字头……先不要骂，这样的完美主义者又不是没有，至少，笔者就是这样追求完美的人。另外值得提一下的是，笔者在购买《宝石篇4卷》的时候发现了部分产品发生了严重的排版错误，把65-80页印到了32页后


我本人支持PG改版，因为那代表一次飞跃！（王学邱）
男，19岁，天津市河东区程林庄路前进楼7-4-303，300161，QQ：372450994

面（汗），不知大家是否也发现过这样的次品，希望没有……吉美呀吉美，能不能再认真一点，《特别篇21卷》能不能发售得再早一点？（众：能不能不跑题了？）

废话讲太多了，都还没有介绍最主要的剧情。其实笔者认为《皮皮传》的一贯特点就是不需要介绍剧情。为什么呢？首先，《皮皮传》的每1集都几乎是独立的，前后联系不大，如果一集集介绍恐怕要说到明天；其次，《皮皮传》是以KUSO和搞笑为主的漫画，众所周知一个笑话事先知道结局就不好笑了，只有自己的体会才能发现其中的奥妙。不过，总不能一点都不讲吧？那就以三次训练馆比赛作为例子来讲好了。

说到训练馆比赛，请不要立刻想到TV《特别篇》那样激烈宏大的战斗场面，这些在《皮皮传》中一贯是不存在的。说句实在话，皮皮的战斗，算数吗？



橙华训练馆的首领是大名鼎鼎的千里，他的实力不用说，大家都很清楚。在TV中小胜说的“有人说爸爸是下一界的四天王。”在《特别篇》中更厉害，被誉为实力最强的训练馆首领，也就是比联盟冠军米可利还要厉害了？那么大吾可以见鬼去了……（大吾：关我什么事也扯到我头上？）不过……真不愧是KUSO漫画，千里在这里只是个喝水也要醉的疯老头（汗）。他的请假王也不见了，只有一只白痴到没药救的懒人翁。一开始竟然和皮皮比谁更能睡觉，直到发觉皮皮更能睡后才愤怒发起了攻击。（皮皮应该和凯西或者卡比兽比的说）懒人翁使用绝招哈欠，难道还想让睡不醒的皮皮睡不成？皮皮使用老套的“工具”绝招——使用闹钟（再汗）。懒人翁随即使用了绝招渴望（就是游戏中的小偷绝招），强大的吸引力把闹钟包括皮皮都吸到了肚子里（狂汗）。皮皮在它肚子里找到了以前被它当作食物吞吃的天秤徽章（真佩服这个懒人翁的消化能力）。懒人翁攻击肚子里的皮皮结果把自己打晕了（瀑布汗）。皮皮获得胜利！雷特得到了天秤徽章？没有，被那个疯老头千里抢回去了，无赖呀，可怜呀，活该呀。

武斗训练馆和紫堇训练馆的共同特点就是根本没有进行过战斗，没有战斗也能叫道馆挑战吗？可能的原因是战斗的KUSO比其他KUSO难上不止一个程度。在武斗训练馆，一只亚米拉千方百计阻止雷特进行道馆挑战，雷特他们经过不懈努力终于找到了训练馆首领藤树，令人大跌眼镜的是，藤树因为肥胖卡在马桶里出不来了，所以拒绝接受任何人的挑战……紫堇训练馆首领铁旋是一个到处恶作剧（或者说干坏事）的不良老头，更惊奇的是他还经营电器商品。（有人会来买吗？）他干坏事的理由竟然是想让其他人愤怒而去训练馆向他挑战。皮皮阻止了他并说如果让大家高兴他们更加会来训练馆挑战了，他还“变”出了一大堆价格昂贵的电器商品和铁旋假扮圣诞老人去送给人们。皮皮偶尔也会做好事吗？大家都不相信，原来皮皮把铁旋电器店里的东西全部当作礼物送人了……三个训练馆了，雷特恐怕一个徽章都没有拿到……

值得一提的是有一集描述了皮皮一行去排队购买NDS，在限量100台的销售中至少来了几千万人（汗），剧情就不多说了，让大家自己去看。笔者提出这个主要是想起目前有一些地方摆出了这样一个观点：口袋妖怪动漫商业化现象越来越严重。由于和主题没有多大关联也就稍微提一下，不过大多数口袋饭是不会这么认为的。口袋妖怪的销量一直是极为可观的，不过如果认为老任单纯把它作为赚钱的工具那就不对了。记得我看到过这么一句话：退一万步讲，即使任天堂在一夜间消失了，口袋妖怪的旗帜却依然飘扬，因为，它是口袋妖怪。没错，这就是对是否商业化最好的诠释。

回到主题，《皮皮传》一贯的画风也传到了《宝石篇》中，画面实在难看得没话说。被皮皮的KUSO弄得吐血的场面无处不在。从这方面讲，本漫画并不是推荐给所有朋友的。如果你对恶心的事物反感，那你千万不要去看本漫画了。看了就知道，实在是恶心死了，不敢在这里举例子，不怕的朋友自己去看吧。

2006年，口袋妖怪10周年，口袋妖怪的漫画旋风，这还只是个起点，让我们一起来关注它的新动态吧。请记住皮皮，记住它的关键词——KUSO。

文/银翼奇术师

没有买到47期感到很遗憾。（曹想）
男，15岁，武汉市鹦鹉小道4号三楼，430050

# 口袋散文 波导的勇者

如果这一天没有到来，
或许我还会像以前一样，
这道绿光后的一切都将不变……

在一瞬间之后，我自己变了许多，如果亚伦大人没有做出那种事情，我也不会怀恨，更不会藐视一切；

我很感谢亚伦大人，他至少让我明白了，任何友谊感情不管多么深刻，都会在私利下，瞬间灰飞烟灭！

而女王大人让我帮这个小鬼找他的仆人——PIKACHU，又一个可悲的被骗的口袋妖怪，女王大人的命令不得不服从。那个小鬼与他的仆人相见了，又一对又要重演又一段历史了，我暗自想。

在我最没有想到的地方，亚伦大人又一次改变了我，在世界之树下，世界运转的脉搏中，亚伦大人只留自己的牺牲，不是让他的仆人去。

现在，亚伦大人的路我要继续，我来了，亚伦大人！

文：Poke梦

# 游戏秘技 不可思议迷宫中的不同颜色的精灵

大家都知道在口袋妖怪系列游戏中存在着一种颜色与众不同的精灵，也就是通常所说的闪光精灵。在最新的《口袋妖怪不可思议迷宫》游戏中，似乎也存在这这种不同颜色的精灵，那么它究竟是不是传说中的闪光精灵呢？我们先来看看一个图片：

这是笔者在雪拉比迷宫中同时遇到2种不同颜色的虫子，请注意看左边那只蓝色的（玩掌机而非模拟器，所以用照相机拍摄效果不太好，见谅），如果只是看图片，那的确蓝颜色的虫子应该是闪光精灵，但从闪光的意义上来想，迷宫游戏的战斗是实时的，也就是没有另外的战斗画面，这样一来“闪烁”要在什么时候体现呢，如果是在进入楼梯的瞬间，那恐怕都看不到效果，毕竟进入迷宫时只能看到一小块地域……

那么图中的蓝色虫子又是怎么得到的呢，网络上也有一些人贴出了类似的不同颜色的宠物的游戏截图，究竟是怎么回事？——原来，这同样是游戏的Bug，在游戏过程中使用某些道具后，画面上会出现花屏（不过别担心，不会导致死机或者丢进度），这时候如果有2只PM排列在一起,则屏幕上会出现3个画面交替闪烁的现象，其中2个画面是花屏，第3个画面则变成一只正常的PM和一只和该正常PM同种类但颜色不同的PM（其实它是另外一种蓝色的PM罢了）。因此即使捕捉到了，颜色也会恢复正常，并不能得到不同颜色的精灵，由此推断传说中的迷宫闪光精灵就是这样来的。

文/皮卡秋

不管遇到什么，总之大家一起努力就行了。（陈虹伯）
男，19岁，河北省廊坊市，065900

# 口袋战术 炸出一片天空(上)

口袋妖怪的世界中有许多脾气暴躁的“炸弹”，稍不留神玩家就会被炸得头破血流，在冒险途中我们最不愿意看到的就是它们的存在。不过在实际对战中，这些炸弹扮演着一个至关重要的地位，那么这次我们就来谈谈它们的相关战术。

“炸弹”就是指拥有“大爆炸（**だいばくはつ**）”的PM，“自爆（**じばく**）”的威力较低一般我们不予考虑，但对于某些没有大爆炸的PM来说，也只能退而求其次。相信很多朋友都知道，大爆炸或者自爆时对手的防御会减半，也就是说实际威力分别是500和400，对于不少PM来说确实有一击必杀的效果。虽然说炸死对手的代价是自己同样也损失一名PM，不过这好比下象棋中的兑子，在不少情况下对我方还是有利的。对手要防御爆炸的手段不多，除了立刻换上岩钢鬼属性的PM外，还有就是使用保护、见切、忍耐，或者是替身等技巧。但要说想完全排除爆炸的威胁，方法可以说没有。因为对手很难判断出我方什么时候要爆炸，只能凭直觉或者场上的情况进行估计，而我方就主动的多，只要觉得时机合适，PM满血时也可以毫不犹豫地按下爆炸的按钮。

需要说明的是，爆炸这个战术需要一定的隐蔽性，倘若PM在额头上写着“我是炸弹我怕谁”，那成功率恐怕也就会低很多了。毕竟要搞点爆破之类的恐怖活动，那尽量在一些见不得光的地方比较好，而且最好能伪装成良民百姓。扯远了，其实道理大家都知道，因为爆炸不容有丝毫闪失，一旦爆炸失败就会处于不利境地，所以如果事先隐蔽的好，那成功率显然就会高很多。

爆炸的结果是一换一，那么具体有什么帮助呢？我们下面就来详细分析一下：

首先，这种一换一的对象可以由我们自己来控制，做到“以卒换车”也不是没有可能的。在口袋妖怪中，什么PM是“卒”可能不好下定论，但不少PM，比如说作为队伍防守中坚的盾牌（尤其是特殊盾牌，要炸死物理盾牌并不容易），或者承担全队治疗工作的队医，显然都是不可或缺的，如果一旦被炸死，那么整支队伍就受到不小影响。要么就是一些对我方威胁比较大的PM，用常规手段很难解决，所以早点炸掉免除后患。如果炸掉了这些PM，那么我方即使同样付出1只PM作为代价，也是相当值得的，这是爆炸战术的意义之一。

此外，爆炸的PM并不是“全职炸弹”，它们都有自己的本职工作，爆炸只不过是它的一个攻击手段而已。比如椰蛋树一般情况下自然是在晴天下尽情用太阳光线猛攻，而合金十字本身的攻击就已经颇具威胁，或者像双弹瓦斯、耿鬼那样凭借攻击和干扰进行控场，还有佛烈托斯、三神柱这样纯粹的盾牌角色。一般情况下它们不用急急忙忙地去爆炸，但如果HP已经所剩无几，危在旦夕，那么拼死一炸，肯定要比被对手打死要好得多，也算是发挥了余热。另一方面，这些“非全职炸弹”们往往比炸弹更具有威胁性，比如椰蛋树，本身特攻很高，又有太阳光线和精神干扰这样的强招，别说岩系和鬼系，就算是一些钢系也吃不消，所以它们要换上来抵挡椰蛋树的大爆炸，那就要冒很大的风险了；又或者是木天狗本身可以靠舞剑来大幅度强化攻击，让自己具有更高的杀伤力，而同时爆炸的威力也相应飙升，对方想防守住它就会变得更加困难。以上这些例子说明一个问题，爆炸和PM的“本职工作”是相辅相成的双赢关系，彼此都因为对方的存在而可以发挥出更大的作用。

究竟什么PM适合爆炸呢？其实这个问题本身就没有答案。因为爆炸的要求之一就是出其不意，所以唯有不按牌理出牌，才可能在实战中收到意想不到的效果。所有完全进化的PM，包括神兽在内，可以进行爆炸的一共有29只之多，这大大丰富了我们的选择，下期中我们将会分析一下这些PM各自特点，希望大家能得心应手的使用它们！

文/ koflover

如果哪一天我不看（PG）了，那么就是你让我太失望了！我可不希望有这一天！（陆挺）
男，19岁，江苏省启东市紫薇二村96号104室，226200，QQ：383027928

# 青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土

## 自宅扩建

初期无法增筑自宅，可无论是置物柜、厨房还是结婚必备的双人床都必须放置在大屋中，开启自宅增筑的隐藏条件是通过精灵电台2CH的电话购物购买部分家具。随后随着自宅的不断增筑，我们还可以购买到更多的家具，接下来就一起来看一看丰富的自宅扩建篇吧。

| 增筑内容 | 中文名 | 必要的资材数 | 价格（不使用已有资材/使用已有资材） | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 飼い叶 | 木材 | 石材 | 黄金の资材 |
| 自宅を増筑する | 自己的屋子（第一阶段） | 200本 | 43000/3000(仅用石材) | | | |
| 自宅を増筑する | 自己的屋子（第二阶段） | 700本 | 150000/10000(仅用石材) | | | |

↑外部的第一阶段。

↑外部第二阶段。

↑外部第三阶段。

自宅增筑限定了以石材作为材料，增筑期间从外观上便可以感受到规模的壮大，但内部要直至增筑完成才能面积扩大。购买家具的顺序如下：

| | アイテム名 | 中文名 | 价格(G/个) |
|---|---|---|---|
| 第一次增筑前 | ちゃぶ台 | 桌子 | 500 |
| | 道具箱 | 道具箱 | 2000 |
| | おしゃれ箱 | 装饰品箱 | 2500 |
| | 时计 | 钟 | 2000 |
| 增筑第一阶段后 | 整理だな | 整理柜 | 2500 |
| | 冷藏库 | 冰箱 | 2500 |
| | 台所 | 厨房 | 4000 |
| 购入厨房后 | なべ | 锅 | 10000 |
| | フライパン | 平底锅 | 1200 |
| | ミキサ– | 搅拌机 | 1200 |
| | 蒸し器 | 蒸屉 | 2000 |
| | オ–ブン | 烤箱 | 2500 |
| 增筑第二阶段后 | 大きいベッド | 双人床 | 10000 |

两次自宅增筑完成后，诸位玩家会发现，右半部分空出很大一部分，这时，增筑屋将来函，我们可以在自宅中进行更深入的扩建。

不想跑很远去泡温泉？浴室与厕所便是主角在家休息之处。浴室每进入一次耗时32分钟，恢复体力疲劳各20点；厕所每进入一次耗时12分钟，恢复体力疲劳各1点（纯消耗时间用？）。地下室一共可建筑3次，弥补了没有温室的遗憾，本作诸位玩家可以在自家地下进行无季节限制的作物培育，前提是在高级矿场取得培育作物用的四季太阳，需要注意的是，在作物培育过程中取走四季太阳石时，作物亦会消失（种子状态除外）。地下室没有阳光的射入，同样没有雨水帮忙灌溉，诸位玩家可以前往最下层的取水池取水灌溉，此时，有首饰的玩家同样可以在此取水并对房屋外的各块田地进行灌溉，省去了进进出出的时间。回想前几期中关于钓鱼的叙述，地下室取水处也是钓鱼的好地方，所以有条件的玩家尽


我只想说一句一掌机万岁！（沈志伟）
男，16岁，浙江义乌市上溪中学高一（13）班，322000，QQ：549799273

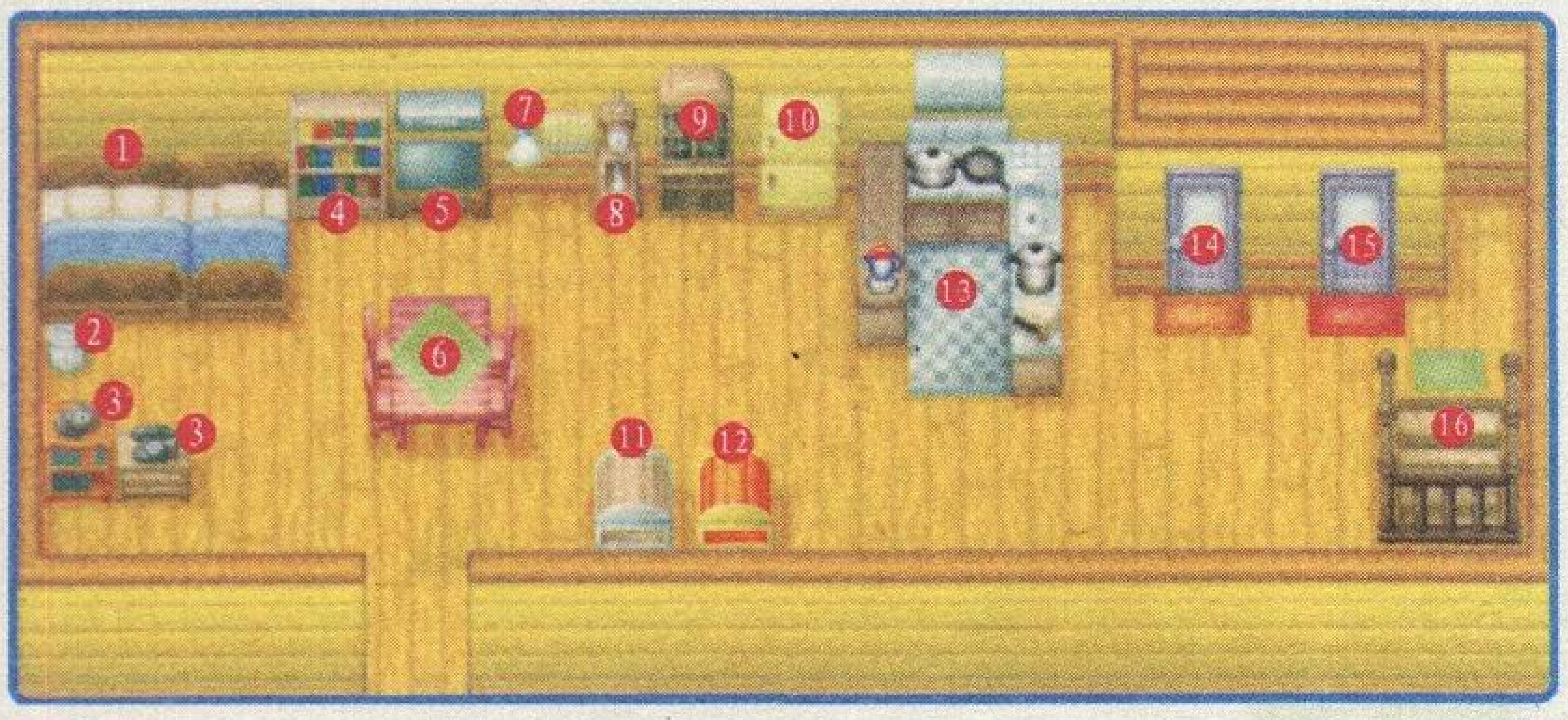
早修建地下室为上策。

不过本作的地下室扩建价格堪比别墅，使用黄金作为材料的扩建价更是超过1亿，不过我们之所以选择优秀材料进行增筑，无非就是担心建筑经不起狂风暴雨的袭击，然后这几次内部增筑却丝毫不用担心，也就是说即使我们使用饲料来增筑也不会坍塌，但从另一方面来考虑，同样我们不能使用“取り坏す”来拆毁并重建，所以选用何种材料不妨以当前资金为本来考虑。

| 增筑内容 | 中文名 | 必要的资材数 | 价格（不使用已有资材/使用已有资材） | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 饲い叶 | 木材 | 石材 | 黄金の资材 |
| お风吕を增筑する | 浴室 | 580本 | 4160/3000 | 32900/30000 | 176000/60000 | 5860万/60万 |
| トイレを增筑する | 厕所 | 400本 | 2800/2000 | 40000/20000 | 120000/40000 | 4040万/40万 |
| 地下室を增筑する | 地下室(一层) | 999本 | 30000/10000 | 150000/100000 | 400000/200000 | 1亿200万/200万 |
| 地下室を增筑する | 地下室(二层) | 999本 | 70000/50000 | 550000/500000 | 950000/750000 | 1亿755万/750万 |
| 地下室を增筑する | 地下室(三层) | 999本 | 220000/200000 | 205万/200万 | 320万/300万 | 1亿3000万/3000万 |

↑内部的第一阶段。

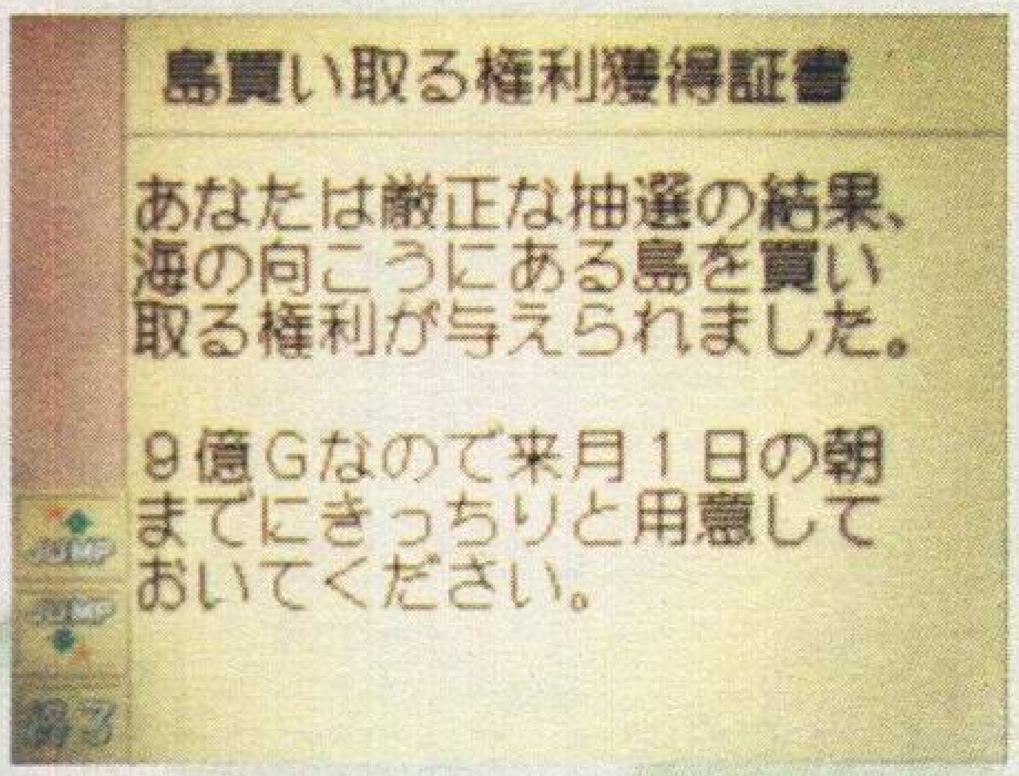
↑内部第二阶段。



↑内部第三阶段。

1、双人床　2、垃圾桶
3、CD架与电话　4、书架
5、电视与DVD　6、桌子
7、袜子放置处与日历　8、时钟
9、置物柜　10、冰箱
11、工具箱　12、装饰品箱
13、厨房　14、浴室
15、厕所　16、地下室入口

| 增筑内容 | 中文名 | 必要的资材数 | 价格（不使用已有资材/使用已有资材） | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 饲い叶 | 木材 | 石材 | 黄金の资材 |
| 别庄を建てる | 别墅 | 999本 | 102万/100万 | 1005万/1000万 | 2020万/2000万 | 3亿/2亿 |




↑别墅购买证明。

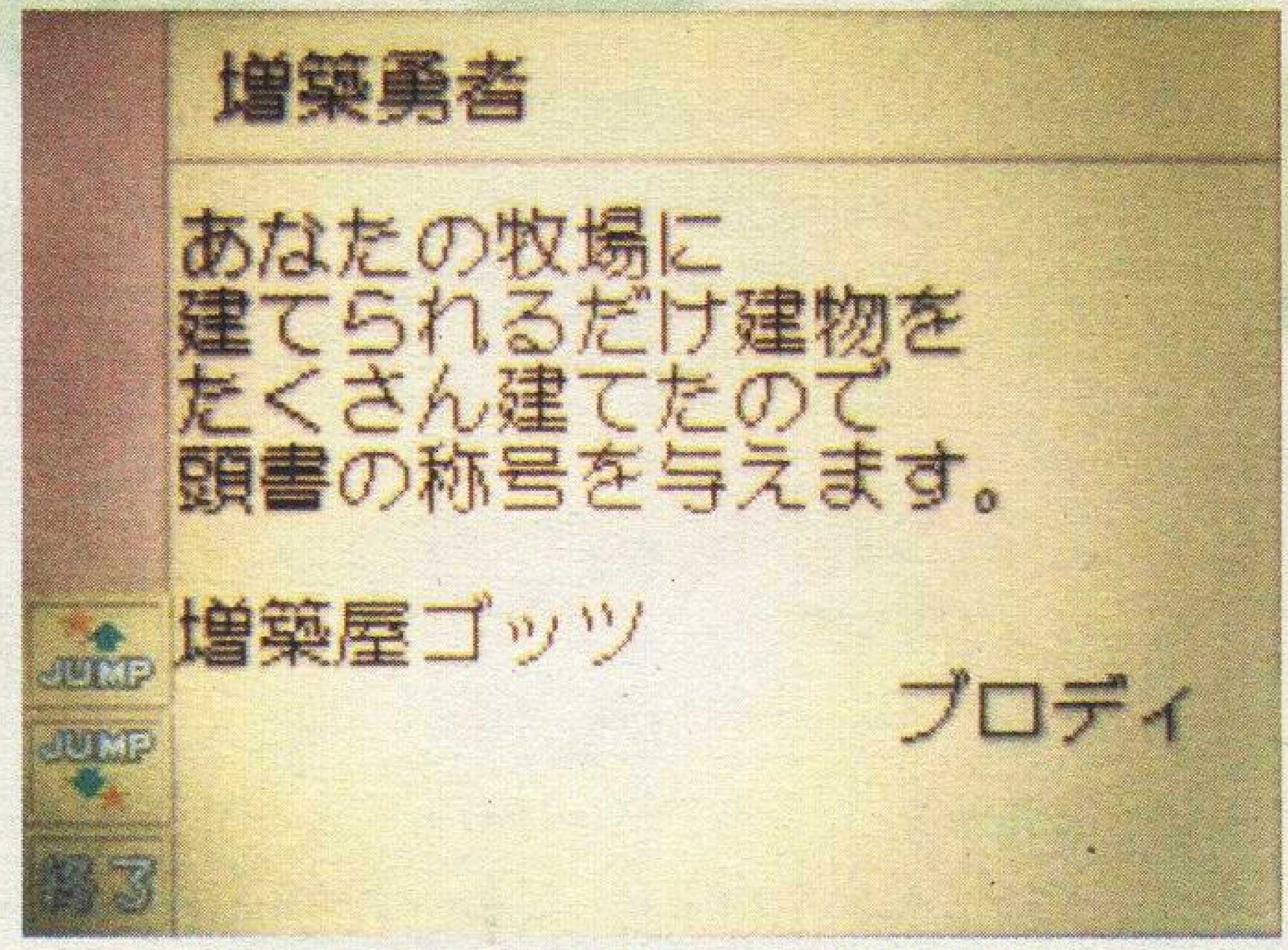
↑别墅外墙。

↑别墅内部。

别墅以其取得的困难程度一向是牧场玩家的终极目标，本作别墅同样为诸位玩家开出了天价。别墅所在地位于忘却之谷外洋的无名岛，停靠在海边的木船便是前往小岛唯一的交通工具，但初期我们无法渡海，因为那块地并不属于主角。

无名岛的出让价为9亿，当主角的现金数达到9亿时将收到岛的出让授权书，并通知下月初将正式让出，不过前提就是主角的现金数保持9亿以上，若主角现金不够，村长将不会上门推销这座天价岛。本作现金上限为十亿，可以说购买岛的同时，我们的主角也从富翁跌落成为贫民，为了增筑华丽的黄金别墅，继续努力吧。

如此高价的别墅，唯一的缺点便是内部的寒酸，即使用黄金打造也只是外部金壁辉煌了些，在同期的NGC版《幸福之诗》中玩家便可将别墅布置的与自宅无异，期待这一系统能够在今后的牧场作品中体现。



↑增筑全部完成后得到增筑勇者称号。

## 矿石镇MM版研究

**和GG版不同，MM版睡觉时间的长短与体力、疲劳恢复度息息相关。游戏中以6:00划分第一天和第二天，只要在5:59分被强制送回家前睡觉，体力可恢复56，疲劳-7，睡觉时间每增加1个小时，体力+14，疲劳-2。公式如下：**

**体力恢复值 = 临睡前体力+56+14*睡觉小时数**

**疲劳恢复值 = 临睡前疲劳-7-2*睡觉小时数**

**举例来说，假如MM在凌晨5:00-5:59之间睡觉，6点起床则睡眠时间不足一小时，恢复度仅仅体力+56，疲劳-7；加入凌晨3:00-3:59之间睡觉，6点起床则睡眠2小时以上不足3小时，恢复体力84点（56+14*2），减少疲劳11点（7+2*2）。**

## 牧场百问

**GBA版：**

我已经结婚了，有一天我看见凯跟帕布丽结婚了，那怎样才可以看见其他人结婚啊?

当主角需要追求的对象好感度过低或主角已婚后，他们也会发生相应的情敌爱情事件。情敌事件同样有四个阶段，全部达成一周后他们就会结婚。所以主角可不要一味的努力工作，要在情敌之前追求到自己心爱的结婚对象哦。

在中国商人那里买的球突然有一天不见了，怎么也找不到怎么办?

与狗狗玩过球后要及时收回置物柜，否则过不了多久，球就会损坏，那样只有去中国商人那里再买一个了。

湖边有条被石头拦住的小路，怎么过去?过去之后有什么?

那块巨岩需要使用诅咒以上的锤子才能破坏，但那条路上还有数块这样的石头，所以建议取得贤者锤子后再破坏它。秋天时这条小路尽头可以摘得一个松蘑。

5点后扔进出荷箱里的东西都会消失吗?我经常这样干是不是会损失很多钱啊。

不会的，过了收货时间以及节日里出货的东西都会在下一次出货者来的时候一并出货，不会损失您的收入的。

河童之玉是在地上一层还是地下一层?为什么敲不到?有年数限制吗?

地上一层，即一进入湖矿的那层。这层的河童之玉相当难敲，但没有年数限制，第一年冬就可以敲到，多用存档读档法吧。

为什么中国商人不肯跟我玩猜苹果之类的游戏?

首先要确认您玩的是什么版本，只有MM版才可以与中国商人玩游戏。当中国商人好感度达到150以上时会触发苹果事件，以后才可以与他卖东西以及玩游戏。


祝大家都有个Happy Ending！（赖晓雄）
男，20岁，福建省泉州市丰泽新村74幢502，362000，QQ：120973855

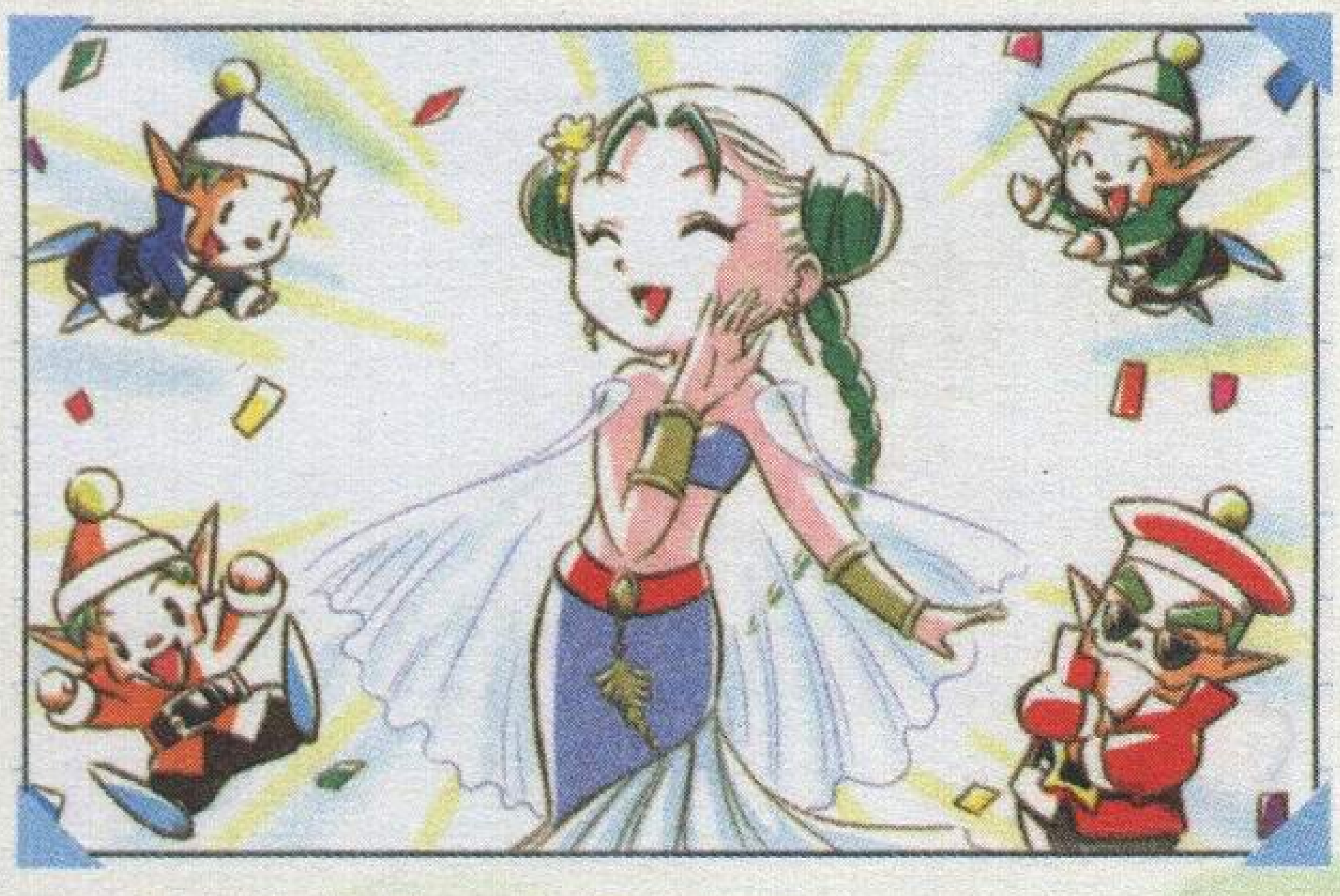
# 爱情攻略之隐藏人物篇

女神さま
生日：春8日
喜好：草莓（+800）、花(+500)
出现地点：女神泉

顽皮的女神本作最大的口头禅便是“**ぱんぱかば–ん～～**”这种狂笑实在让人的耳朵备受折磨，难怪魔女会大怒而对她施展了石化魔法（哼哼，变成石头你就笑不出来了吧）。

初期女神因为被石化，所以即使向女神泉中投入贡品她也不会出现，原先女神该做的工作只好由精灵掌柜代劳（例如对主角一定成就的恭贺）。但，为了世界的和平，为了人民的幸福，魔女还是拉上了我们的主角来帮忙，只为救出女神和她的助手——101位小精灵。不要指望女神会从这次事件中得到教训，恢复原状后的她仍旧改不了狂笑的毛病，也许魔女给她喝点笑药是个不错的主意（见魔女的紫心事件）。

→女神的恭贺。


→女神救出。

女神被救出前的小插曲二则：

1、在女神泉边晕倒：一般来说，主角晕倒时（疲劳度达到最大）会根据所处方位而有不同的村民送主角回家，如自家牧场里是隔壁老爷爷，魔女家则由魔女送主角回家。那么在女神泉前晕倒呢？没错，这时本应当是石头的女神会跳出来并且送主角回家（爱的力量？）。

2、最高级矿场的九色珠收集完毕：九色珠的作用都还记得吗？没错，就是许愿。与晕倒事件一样，此时精灵掌柜不再代劳，女神会亲自出现帮主角实现愿望。不过这两种情况都不被认作女神已经救出……

## …… 爱情事件 ……

### 初会事件

条件：救出60匹小精灵时自动发生
选项：无
女神爱情度+3000

### 紫心·事件

条件：万步计达到10000步/同一种鱼钓上10000条/同一种出荷物超过10000个/初级矿场已开启，向女神泉投入贡品时发生
选项：无
女神爱情度+3000

### 蓝心·事件

条件：全部小精灵救出/已发生魔女初会事件，向女神泉投入贡品时发生
选项：[女神**さまを**应援**する**]+3000
　　[魔女**さまを**应援**する**]–2000

### 黄心·事件

条件：向女神泉进贡500次以上（一日一回）
选项：[**そんなことはない**]+3000
　　[**そうだね**]–2000

结婚附加条件：全部作物出荷/请所有小精灵帮忙过/4个矿场全部发现/瀑布后洞穴已发现/大床购入/游戏5年以上。

女神的爱情度可谓最容易增加的，她每向主角恭贺一次，爱情度均+3000，一天之内下矿场数次，说不定就可以迅速加满咯。向女神进贡10次（一日一回）后女神可以帮助增加一位结婚对象的爱情度，选择女神吧，如果选择魔女她可是会大怒的哦。

女神的恭贺发生条件：

1、万步计达到1万、10万、100万、1000万、1亿、10亿步；

2、同种类出荷物达到1万、10万、100万、1000万、1亿、10亿个；

3、同种类的鱼钓得1万、10万、100万、1000万、1亿、10亿条；

4、到达4个矿场的底部（次数不限）；

5、达到矿场的100、200、300、400、500、1000、2000、3000、4000、5000、10000、20000、30000、40000、50000、60000层；

6、所有物品收集完毕。

如今等待新一期PG的感觉就像是当时等待邮购的第一台掌机SP！（袁国竞）
男，17岁，四川省泸定县林业局，626100，QQ：179682410

# 高战前线

文/NDSBBS 暗文彬 koflover

## 人物介绍

### —— 人物资料 ——

**美版名：** Olaf

**日版名：** ホイップ

**出场作品：** Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS

**胜利台词（AW1）：** I will teach you the meaning of power!

**胜利台词（AW2）：** Olaf's troops know no match!

**喜好：** 温暖的长靴

**厌恶：** 阴沉的乌云

**特技能量槽：** ★★★☆☆☆☆

### 各版本的指挥能力

**◆基本能力**

**AW1：** 下雪时不会影响移动力消耗，但下雨时移动力消耗所受到的影响，相当于其他CO下雪时受到的影响。

**AW2：** 下雪时不会影响移动力消耗，但下雨时移动力消耗所受到的影响，相当于其他CO下雪时受到的影响。

**FWDS：** 下雪时攻击力提升到120%，且不会消耗额外的燃料。

**◆Blizzard（スノウホワイト）**

**AW1：** 天气变为下雪，一直持续到Olaf下次行动开始前。

**AW2：** 天气变为下雪，一直持续到Olaf下次行动开始前。

**FWDS：** 天气变为下雪，持续2回合。

**◆Winter Fury（ブリザ-ドブロウ）**

**AW1：** 敌方全体部队损失2HP，天气变为下雪，一直持续到Olaf下次行动开始前。

**AW2：** 敌方全体部队损失2HP，天气变为下雪，一直持续到Olaf下次行动开始前。

**FWDS：** 敌方全体部队损失2HP，天气变为下雪，持续2回合。

注：AW1和FWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。这个效果不包含在上述资料内。

### 指挥官能力小评

也许是游戏制作者原本就只打算把他作为一个配角，所以1代中Olaf的实力就比其他指挥官差出一截，虽有下雪天移动优势，但也远远不够用。2代他多出一个全体杀伤的特技，不过即使如此还是难以和他人相比，不过也有人开始尝试去利用他的雪天优势去克敌制胜。AWDS中系统大幅度调整，他也有了一个脱胎换骨的变化，首先就是取消了下雪天的移动优势，而换来了攻击力的提升，此外特技的下雪效果也能持续两回合，一下子变得实用了很多，现在在我们面前的是一个纯暴力攻击型的Olaf。不过，笔者窃以为如果下雪时还是1代和2代中那种效果,但特技持续效果变成2回合，这样的Olaf使用起来是不是更加有趣和别具一格呢?

### —— 人物性格 ——

Olaf在1代中只是被主角蹂躏的配角，所以除了愚蠢和狂妄外，对他真是没有别的什么感觉。2代中四国势力要共同对抗黑洞军的侵略，Olaf那为祖国和家园战斗的英雄气概才有机会展


希望掌机迷越办越好！（张乔松）
男，16岁，北京市西城区被滨河路2号6号楼1205室，100045

现出来。虽然他不是热血豪快的男儿，但烈士暮年，壮心不已，只要是为了祖国的利益而战，他不会输给任何一个小伙子。伴着暴风雪的呼啸，战斗吧！

## —— 历代人设分析 ——

### ◆大腹便便的独裁者

看到Olaf时，肯定第一眼会注意到他软乎乎、圆溜溜的大肚子，就这个体型，如果没有后面的沙发做依靠，怕是站起来就难。眼露凶光的Olaf一手搭在扶手上，一手架着头，俨然一副统帅的气势，可惜怎么都觉得只是个愚蠢的军事独裁者。而游戏中他的实力又太弱，更让人坚信了他不过是只外强中干的纸老虎，作为蓝月的统帅真是一大祸害。1代中曾交待Olaf是Nell的父亲（从此以后的作品再没提过），不过俩人怎么看都不像有血缘关系，御姐Nell要是遗传了Olaf这相貌或者身材，那还了得！

### ◆身经百战的朱可夫

Olaf的形象在2代中发生了重大改变，换上一身利索的军装，还有身上的棉大衣，挎在腰间的手枪，我们仿佛看到他正在硝烟弥漫、冰雪交加的战场中镇定自若的指挥战斗。由于经常身临前线的关系，Olaf的肚子也小了很多，这看起来也更像是一名军人。大家还要注意他的鼻子,可能因为长期处于寒冷的气候下,所以冻得通红。正是因为Olaf身先士卒,所以才赢得了士兵的尊重和玩家的好评,作为蓝月的最高统帅也就实至名归了。

注：朱可夫是赫赫有名的前苏联元帅，可以说是传奇人物，熟悉二战的读者朋友对他一定不陌生。他生于1896年，在他的军事生涯中，取得了无数辉煌战果，正是由于他的出色指挥，苏军取得了斯大林格勒保卫战的胜利，这一胜利也是二战的转折点。战后他担任前苏联国防部长等职，1974年逝世。

### ◆夕阳迟暮的老将军

AWDS的舞台换到了崭新的奥米迦大陆，昔日叱咤风云的将领们几乎都沉寂了下来，只是作为联合军的增援部队先后才奔赴战场。而Olaf就比较可怜，自己不但没有一个亮相的机会，反倒是由黑洞军制造的他的克隆体在为虎作伥,Olaf这一世英名就这么被抹黑。虽然Olaf的实力在本作强出来很多，但不知为何连个原设大图都没有，难道说他真的是被遗忘了？

## 主题音乐点评

Blue Moon指挥官的BGM大都带有浓郁的俄罗斯气息（因为原型就是前苏联么），Olaf作为蓝月的“老大”，其BGM更是显露无遗。全曲大量运用半音，使之呈现出异质的感觉；以音色厚实的铜管作为主要乐器,既体现出了Olaf作为“老大”的气势和“肚量”，也与其他指挥官的摇滚或电子曲风产生了较大的差异。同Nell一样，Olaf的BGM也可明显的分为三段。首尾呼应的两段由两种管乐的交替演奏组成，两者一抑一扬、一凝重一轻盈，形成了较大的反差，前者好似笨重的坦克，后者则像轻装上阵的步兵。中段曲势略显高昂，但众多的半音冲淡了振奋的感觉，反而令人感到行军路途中充满了坎坷与艰难，除了敌人的威胁，大概漫天大雪也是一个因素，看来要打胜仗还是需要更多的努力与执着！

（感谢陆基亚提供音乐点评）

因为我怕父母，真希望将来能有隐形的游戏机。（王剑峰）
男，17岁，上海天山西路350弄58号601室，200335

# AWDS战术分析

AW1和AW2中，Olaf几乎都是没人用的角色，上镜率别说和本来就冷门的Sonja、Adder等人比，就算是比起废柴Flak，恐怕也好不出太多。所以，我们也不浪费篇幅再去分析AW2中Olaf的战术，毕竟实用意义太小了。到了AWDS中，Olaf摇身一变成为炙手可热的超级强者，不用他是显然没有理由的。言归正传，Olaf强在何处？主要就是因为他在下雪天可以提升攻击力，带上雪天之星这个force的话，攻击力就可以达到140%这恐怖的数值；此外，特技所带来的下雪效果可以持续两回合，这是任何指挥官都不能及的。在下雪天时他还可以比一般指挥官节省一些燃料，不过这个就不是很重要了；如果运气比较好，随机天气出现下雪的情况时，对于Olaf来说也是白占的便宜。

可能有人会有疑问说，Olaf这种能力，不见得就是优势啊，拿Max来说，直接攻击系机械部队就达120%了，带上雪天之星，在下雪时一样也有140%，再使用特技的话，攻击力飙升的就更厉害了；而Olaf不带雪天之星以外的force的话，再怎么用特技，攻击力也不过就是140%而已呢。这个问题提出的很有道理，我们正好可以借此机会来好好分析一下。Olaf属于“条件强化型”指挥官，就好比Kindle在据点、Koal在道路时的效果那样，和Max这类“先天强化型”是不同的，雪天之星这个force也属于“条件强化型”。不过Olaf有特技可以主动下雪，所以就拥有了主动创造强化条件的能力，这点是Kindle、Koal所不能企及的，即使Max携带雪天之星来提升攻击力,也要祈祷老天爷多飘几片雪花,不然这个force带着就没用了。因此，Olaf一可以主动控制天气，二又可以让天气持续较长的时间，表面看来Max攻击力提升的上限要远远大于Olaf，但是Olaf提升攻击力的机会和场合，就远远高于Max。这里不能说Max和Olaf孰优孰劣，只能要针对他们各自不同的特点来采取相应的战术。

Olaf的部队没有任何弱点，所以战术选择和部队构成也非常自由化，雪天之星的force肯定是必备的，由于他比较依赖特技，所以大部分场合也都会尽量考虑能量星。其余的force就不讲究了，根据喜好搭配即可。既然Olaf比较全能，什么战术几乎都用得来，那么叙述起来就比较麻烦了，也不容易让人所理解。所以我们还是通过分析典型例子的方式来介绍，还是从Olaf的搭档说起吧！

AWDS虽然可以单人对单人，但从一些force效果，双人合体技Tag Break，以及彼此信赖支援效果等等来看，我们可以断言双人战才是AWDS的主流。Oalf的好搭档有很多，首先我们先说第一类，走的是强强联合的路线，请看下文：

什么是强强联合的路线？也就是Olaf要找一个主战能力同样超强的角色作为搭档来实现“强强联合”。如何进行合作呢？主要手段就是依靠Olaf主动降雪的能力，来同时发挥两名指挥官携带的“雪天之星”的效果。Olaf自己在下雪天有140%的攻击力已经相当出色，而另一名主战指挥官，比如上文中提到的Max，再凭借使用特技效果的话，攻击力就高得离谱了。Olaf在这里起到了很重要的辅助作用，但自身的战斗力也是丝毫不弱的，而搭档则就全力投入作战即可；原本Olaf一人独享2回合的降雪效果，现在要变成两人分享，由于两人的风格可以互补，实际作战效率可能还要比Olaf一人挑大梁来的要高一些。

“主战能力强”的角色都有哪些呢？笔者曾在NDSBBS发过一个指挥官能力分级的帖子，把27名角色分为了SABCD五个等级，除去Sami、Colin这样凭借辅助能力强而获得高评价的角色以及Olaf本身外，A级主战角色有：Max、Grit、Eagle、Jess、Kanbei，他们的实力早就为大家所公认，这里我们先以Max为例，来具体谈谈他们的相关战术，其余角色可以举一反三酌情做出调整变化。

Max的能力特点在过去的文章中我们已经有详细分析，这里不再重复了，他和Olaf的能力没有任何冲突的地方，所以兵种搭配也是完全一致的。Max最拿手的“坦克+武装直升机”双管齐下的打法Olaf一样可以用，其他的打法Olaf也都可以照搬，而Olaf有时候还可以弥补下Max远程部队不足的缺点，这就是他们亲密无间的合作基础。当Olaf可以放特技时，就拉开了大举进攻的序幕。Olaf先行使用Blizzard，然后就用高达140%攻击力的部队（实际至少有150%，因为还有10%的特技通性效果）发动第一波扫荡，回合结束时切换给Max；Max即使不用特技也能享受到本身能力修正外加雪天之星效果的140%的攻击力修正，如果机会比较好，再用自身特技Max Force强化，攻击力至少就能达到180%（含10%的特技通性效果），消灭任何部队怕是都足够了！一般来说两人都不需要使用Super Power，Olaf自然是要多放Blizzard来为自己和Max造福，用Winter Fury虽然挺爽，但下雪的机会就少得多，权衡一下还是不值得；Max不用Max Blast的原因是没有必要，180%的攻击力已经相当够用了，用Max Blast后虽飙升到210%，但实际效果也差别不大的。比方说，Max


我希望多结识喜欢玩《口袋妖怪绿宝石》的朋友！（马健隆）
男，10岁，北京市东城区安定门永康胡同1号院8号楼8单元203室，100007，QQ：124389811

的通常情况下和用Max Force时，攻击力分别是120%和160%，那么使用特技后，Max的攻击力就是原来的1.33倍，提升的幅度还算比较可观；但现在的情况下，210%的Max Blast和180%的Max Force，差别仅有1.16倍，但能量槽所要求的差距可就不是这么点了，所以用Max Blast显然是非常不合算的。2代中Max Blast可以提升2格的动力，因此意义非凡，本作没有了移动力加成后，作用已经小了很多了。笔者不是在这里重新去絮叨Max如何如何，而是想说明一个道理，那就是使用特技时，不要看提升的数值，而是要看提升的比例或者说倍率，这个倍率才决定着这次攻击时可以造成多大幅度的额外伤害。既然两人都不需要怎么用Super Power，所以能量槽并不吃紧，频繁的切换也不会影响他们彼此的发挥。

讲完了Max，相信大家对这种并不复杂的战术已经了如指掌了，我们就看看剩下几名人选，基本思路都是非常一致的。首先Grit和Max能力差不多算是对称的，Olaf可以使Grit在雪天也能够疯狂一把，并且弥补了Grit近战不足的弱点。只不过远程部队毕竟起到的是辅助作用，所以Grit和Olaf组队时，更多的是找机会亮相，去利用远程部队狙击，并不需要过多参与战斗。Grit的Super Power实用性不高，这种战术也不要求他用Super Power，正好皆大欢喜，只是两人的合体技本来还有能力修正，但在这种战术要求下，想看到他们去用合体技显然是不可能的。接下来看Jess，陆军火力出色，弱点在于空军（海军就忽略不计了），所以又被Olaf所弥补了（和Olaf搭档的角色还真是幸福啊！）。她融合了Max和Grit的部分优点，但和他们两人最大的不同，，就是在特技效果上。Jess的特技可以增加移动力，Overdrive的移动力+2和Turbo Charge的移动力+1还是有本质的不同的，这意味着一回合可以投入攻击部队会有更多，但是，在下雪时她使用特技后的攻击力分别是170%和190%，差别仅有1.117倍，这多出来的1格移动力是否值得，就看您自己的决定了。还有一点，就是Jess的特技可以进行全员补给，那么Olaf要用隐形战机或者潜水艇之类的东西时，也就放心多了。

然后是Eagle和Kanbei，这两人稍微有些特殊。Eagle能力全面，虽然海军较弱，但一般用到的机会很少，所以我们也忽略掉了，而他空军能力较强，所以说是空军得到加强的全能指挥官。不过看似他能力出众，实际上空军加强幅度不大，武装直升机虽然实用但很容易被克制，战斗机、轰炸机、隐形战机等又是高级兵种，不是那么轻易就可以使用的。况且他空军120%攻击力的加成，是不如2代中115%攻110%防的效果的，特技也不像2代一样可以提升能力，所以，Eagle和那些单纯攻击力强的指挥官风格不太一样，靠蛮力压倒对方不是他的风格，而是要多用特技的再动效果，来发挥他的机动优势。Olaf的存在，主要是使Eagle在不失机动优势的基础上来提升攻击力。Eagle的能力自2代起调整后，主要战术基本都是围绕Lightning Drive展开，比如攻击后逃离，快速行军，远程部队跳棋式推进等等，由于我们这次介绍的中心在于Olaf，所以Eagle的战术打法不宜过多介绍，以免喧宾夺主。Lightning Drive的缺陷主要在于让原本就不高的攻击力进一步下降，虽然有机动力优势，但我们也不可能每次都做到“四两拨千斤”的。有Olaf在，Eagle就不用过多为攻击力而发愁了，以常用的武装直升机为例，下雪时攻击力140%，使用了Lightning Drive再动时，攻击力也有90%，利用兵种相克优势来攻击，完全足够用了。即使是没有得到基础能力修正的陆军，在这种条件下也有80%的攻击力之多。所以有了Olaf的帮助，Eagle基本就等于可以1回合攻击两次，能占不少便宜的。如果用了Lightning Strike那攻击力就更强了，不过一般情况下Eagle是没什么机会去用Super Power的，因为用一次间隔太长，也会拖累Olaf使用Blizzard的周期。

最后来看看Kanbei。Kanbei的部队虽然在本作被削弱，但作战能力仍然是第一，下雪时140%攻120%防，真可谓无坚不摧。不过由于部队造价高，所以，Olaf的任务就比较艰巨了，除了要放Blizzard来支援集体外，还要尽可能的多生产部队，不要让Kanbei浪费钱去生产部队，了不起最多也就生产一些步兵。由于生产部队的压力都堆在了Olaf身上，他有必要的话可以带一个减价2，其他的force也不要多带，免得影响自身的战斗力。平时Olaf多出场指挥部队也没关系，就是注意要抓住这些机会加紧部队的生产；Kanbei上场指挥部队的场合自然也绝不能少，但注意尽量别生产部队就行了，此外，切换Kanbei上场这个操作还可以有效的帮助Olaf防守，由于防御高，Olaf大举进攻后，受到对手反戈一击的损失也就小得多。最后，需要说的就是Kanbei的特技，Samurai Spirit的价值很高，使对手接下来不敢还击的效果是Morale Boost根本没法比的，虽然使用的周期较长但也物有所值，这和其他几名角色尽量避免使用Super Power的方针是不同的。

说完了这几名Olaf的搭档，大家可不要以为Olaf就这么算讲完了。以上只是他的战术风格之一，也就是分享下雪效果的“强强联合路线”。下期我们将会介绍下他其他精妙实用的战术，敬请阅读！

我快乐，我高兴！刚入手GBM心情真是好极了！（朱悦恒）
男，17岁，浙江省兰溪市教师楼38幢3单元332室，321100，QQ：496022774

# 火纹圣殿

## 艾雷布大陆秘史之皇太子秘史

“包叔，该起床了，大事不好了。”仆人A催促着。

穿上衣服，我揉揉眼睛，多么熟悉的台词，多么熟悉的对白！

“包叔，暗凌MM来催稿了，我们之前两天光玩乐了，什么都没写，怎么办啊？”仆人A焦头烂额地说道。

“哼，要不然说姜还是老的辣呢。早就叫你平日多准备点东西，有备无患了，你就是不听。幸亏我还有之前历经千辛万苦为大家搞到手的《皇太子秘史》，也就是艾雷布大陆四位皇帝之子、领主之子的流水帐日记，统称皇太子秘史！”

### 艾利乌德篇

身份：费雷家的公子

称号：利基亚第一骑士

日记年份：978年8月4日

日记记录时年龄：15岁

5:20 生物钟自然而然的叫醒了我，多年养成的习惯让我每天五点二十都能准时起床。

5:30 穿好了衣服，收拾妥当后，我拿起那把在我十二岁生日时父亲送给我的西洋剑走出房间准备去庭院里练习剑术。

5:35 漫步在庭院里，天刚蒙蒙亮，四周静悄悄的，清晨的空气格外的清新，草坪上沾满露珠。我开始做准备活动，舒展一下筋骨，然后围着庭院慢跑。父亲每天六点都会来庭院里指导我剑术，所以我尽量早些来，热热身。准备迎接父亲的指导与炼试。

6：00 父亲来了，我如往常一样与父亲切磋着剑术，父亲耐心的指导着我的姿势与剑刺出去的角度。

7：00 仆人们已经准备好早餐，母亲也一直在庭院一角的圆桌边安详地看着我们练剑。父亲因公务繁忙，有时候一整天都要在外处理一些事物，所以只有每天清晨是我能与父亲、母亲一起就餐的时刻。

7：14 吃饭时，我与父亲谈起一些我对国家发展的意见与建议，父亲也总是会非常认真的听取意见然后和我进行讨论，丰富了我的见识和阅历。

7：30 父亲起身去王宫准备处理国务了，而我则回到我的屋子整理课本。一会儿导师来，会教我身为贵族应当学习的礼仪与一些常识。

7：40 开始上课，虽然现在是放假时间，但是功课是不能有丝毫放松的。其实有时候也会感到背那些东西很烦人，但是多学一些东西还是好的。既然我身为费雷家的公子，就要各方面都尽力做到最好。

9：50 结束了礼仪课程，收拾好东西，准备下一门功课——骑术训练。骑术作为骑士的七技之一，要熟练地在快速奔跑的马背上操纵武器进攻敌人。同时，骑术也和剑术一样被贵族子弟们攀比和炫耀，所以必须非常认真的对待。

10：00 开始上骑术课，我的老师自然就是赫赫有名的圣骑士马卡斯，他是费雷骑士团团长，骑术非常强，也是一位非常优秀的老师。听起来，骑马是很轻松的，但实际学习起来却是相当烦琐的。因为在学习如何在马上战斗前，首先要学习牵引马的技巧、长缰训练、与马的交流与控制、学会给熟马打圈、改进长缰打圈技术和侧缰的运用、改善马的训练和运步、用长缰训练骑乘等，然后才能学习如何在快速奔跑

的马背上操纵武器进攻敌人。这些动作在马卡斯异常严格的要求下，做起来还是很累人的。

10：37 训练过程中，马卡斯突然喊停，在他对我刚才的训练做了一个小结后，我们坐在草地上休息。望着悠闲地吃着青草的马儿，心情总是会很平静。马卡斯对我说，我现在的骑术已经非常出色了，在整个费雷也数一数二了，但是我要更努力成为大陆第一骑士。虽然前面要逾越的障碍还有很多，成为大陆第一骑士的路途也还很长，但是我非常有信心。站起来，掸了掸身上的土，翻身上马，又开始进行下一步的训练。

11：50 今天的骑术课结束了，把马牵回马厩里，回房间里沐浴更衣，准备吃午餐。

12：00 虽然有专门的厨师，但是母亲一直喜欢自己亲手做菜让我吃。平日在学校很少有机会能吃到母亲做的饭菜，现在休假，每天中午母亲总是会陪在我身边看着我吃饭，脸上总带着笑容，然后陪我聊聊天，让我感觉到了家中的温馨。

12：40 吃过了饭后，我每天都有一个小时的自由活动时间。回到屋子里，稍事休息后带着我的爱犬在花园里散步，爱犬是一只三岁的长毛狗，十分聪明也十分机灵。

13：00 在散步时碰到罗汶，他也是跟随马卡斯学习骑术的骑士，为人忠厚老实，性格有些内向。因为我们年纪相仿，所以常在一起聊天、下棋。身为骑士，“骑士七技”的骑术、游泳、投枪、剑术、狩猎、吟诗、弈棋是必须要掌握的。而除了骑术、剑术，象棋自然成了大家竞争的项目。既然有空，我们自然不会闲着，在院子的圆桌上下起了象棋。罗汶的水平又进步了，看来我如果再不努力多学一些的话，下次真有可能会输的。

13：40 下午是实战课。八个骑士分组陪我进行枪法、骑术的对战。经过平日严格的训练与我这几年的努力，现在我已经可以一个人同时对抗五个人了。而今天为了让我有更大提高，马卡斯安排了一个竞技游戏，要我在规定的时间内,在马上用枪把他们八个人枪头上挂着的丝绸围巾挑下来。而这八名骑士则要竭尽全力的快速奔跑着，躲避我的攻击。虽然困难很大，但是静下心来回忆着之前马卡斯教给我的那些技巧，在一次一次努力后终于成功了。

16：00 实战课程结束了，回到房间里沐浴更衣之后躺在床上缓解下疲劳。

16：30 下午茶的时间到了，母亲做的甜点味道真的非常好。吃着母亲做的甜点、喝着咖啡、欣赏着窗外宜人的景色，一天的疲劳似乎一扫而光。

17：00 这个时间一般都是我阅读一些历史名著的时间，通过书籍来增长一些知识，日后一定会用得上的。

18：30 吃晚饭，今天父亲似乎又要工作，没有回来，晚饭也是我和母亲一起吃。

19：00 因为贵族的生活总是少不了舞会，所以跳舞也是要学习的。今天是我第一天学习跳舞，晚上有两位很好的老师来教我。跳舞是很难的一件事，我总是不停的跟着音乐的节奏踩着舞伴的脚，最后突然莫名其妙的有了一种“跳舞如同击剑”的想法，找了找感觉，按照平日父亲教我击剑的步伐试了试，还真居然大有好转。

21：00 一天的课程结束了，我回到房间里把今天一天发生的事情都记下来。

21：30 写完日记，整理一下明天要学习的课程笔记，准备睡觉。

22：00 躺在床上，看着窗外那些璀璨的星光，幻想着自己什么时候也能像父亲那样出色，想着想着，不知不觉的沉沉地睡去……

小A看完后长出了一口气：“啊，这就是艾利乌德的一天，这就是贵族的一天，这就是皇太子的一天啊！多么充实，相比之下我们的生活……。”

“我们的生活怎么了？我感觉糊里糊涂的一天一天过得真快，也算很充实嘛……”我耸肩道。

“是啊，十一点多被我叫了几千次才懒洋洋的爬起来，一起床就吃早点，吃完早点吃午饭，下午去健身房，回来又喊饿，吃完加餐就吃晚饭，吃完了弹弹琴就继续扑倒睡觉了……”

“呃……算了，我们还是继续往下看吧……”

文/NW旅团 斋藤★鬼斩 责编/暗凌

| | | |
|---|---|---|
| NDS | SEGA | 2005.01.26 |
| | FTG | 1-4人/5040日元 |
| 死神DS 驰骋苍天的命运 | | 1024M |

# 系统介绍

## 操作介绍

| | |
|---|---|
| 方向键 | 移动、跳跃、下蹲 |
| Y键 | 小攻击 |
| X键 | 中攻击 |
| A键 | 大攻击 |
| B键 | 特殊移动 |
| L键 | 线移动 |
| R键 | 防御 |
| 触摸屏 | 使用灵符、快捷必杀 |
| 开始键 | 调出菜单 |

## 特殊操作

| | |
|---|---|
| 二段跳 | ↑↑ |
| 空中冲刺 | 跳跃中←←/→→ |
| 低空冲刺 | 按斜上方向键后立即按前方向键 |
| 防御取消 | 防御中使用必杀技或者特殊移动 |
| 受创取消 | 受到伤害时按B和任意攻击键或使用灵符 |

## 名词解释

**魂魄：**游戏中的魂魄就是指角色的体力值。

**灵压：**也就是我们常说的必杀槽，共分为3级，使用超杀或受创取消的时候会消耗。靠攻击和被攻击来增加。

**灵力：**左下角的槽，同样分为3级，会自动增长。使用特殊移动、RF或受创取消时会消耗。

**防御取消（GUARD CANCEL）：**在防御住对手的攻击时按B键，或者在防御对手攻击的同时使用必杀技，就可以取消防御的状态，并且会使用特殊移动或者用必杀技作出反击。消耗一格灵力。

**受创取消：**在受到对手攻击伤害的时候按B键和任意攻击键，或者使用灵符。效果是可以把附近的对手弹开，并且解除自己受创硬直状态。消耗一格灵压。

**灵符：**辅助战斗用，分回复系、强化系、攻击系、行动系还有其他共5个系。灵符等级共分4级，高级灵符在效果上比低级的更有优势。

**手动和自动模式：**游戏中有两种战斗模式，一种是手动战斗模式（MANUAL），另一种是自动战斗模式（AUTO）。这两个模式的主要不同点在于手动模式的防御是要自己按R键，这样才能有效的防御对手攻击，但是自动模式是可以自动防御。

**RF：**必杀技的强化版，强化技不是每个必杀技都有，使用方法是配合A键输入必杀技指令，或者直接点击触摸屏。RF会消耗一格灵力。

## 模式介绍

**ストーリーモード：**故事模式，共分23个剧本，最初只有一护的，通过这个模式可得到众多隐藏人物。

**アーケードモード：**街机模式，以类似街机格斗游戏的方式闯关，每个人物共有6关，打通后可得到4级的灵符。

**VSモード：**对战模式，分为VS CPU、无线联机对战、DOWNLOAD PLAY、WI-FI无线网络对战四种。

**トレーニングモード：**练习模式，进行自由的训练。

**タイムアタックモード：**时间模式，挑战20人，以最后的时间作为成绩。

**サバイバルモード：**生存模式，用一个角色挑战最多击败的人数。

**チャレンジモード：**挑战模式，这个模式也可以说是个连续技教学模式，玩家要照着下面的指令打出官方已提供好的连续技。

**デッキコンストラクション：**这个模式下可以制作自己的灵符组，最多可以组建5个。

**浦原商店：**可以用游戏中的货币购买灵符、CG图片、角色颜色、声音、GC版《死神》的密码,也可以输入GC版中得到的NDS《死神》密码。

**ギャラリー：**可以查看或试听自己购买的CG图片以及声音。

**オプション：**进行各种游戏设定，包括清除存档等。

# 故事模式

## EPOSPDE 01 ルキア夺还

**固定路线：**

LEVEL–0→LEVEL–1→LEVEL–2→LEVEL–3B→LEVEL–5B→LEVEL–2

在打过白哉后，回到LEVEL–2，随后的战斗中会通过各种条件来决定分支。下文提到的一周目指的第一次打这一话。

### —— LEVEL–2 星と野良犬 ——

**进入条件：**LEVEL–1通过

对手：阿散井恋次

**分支路线：**

1、灵压0：进入LEVEL–3A。

2、灵压1–2：进入LEVEL–3B。

3、灵压3：进入LEVEL–3C。

### —— LEVEL–3A 事件 ——

**进入条件：**

LEVEL–2通过时灵压为0。

对手：一周目时，前半雏森桃，后半日番谷东狮郎、雏森桃。二周目以上时，日番谷东狮郎、雏森桃。

**固定路线：**一周目时，LEVEL–4A。

**分支路线：**

1、二周目以上时，先击败雏森桃，通过后进入LEVEL-4A。

2、二周目以上时，先击败日番谷，通过后进入LEVEL-5A。

### —— LEVEL-3B 刀と共に ——

**进入条件：** LEVEL-2通过时，灵压1或2。

对手：更木剑八

**分支路线：**

1、魂魄值1/3以上，回到LEVEL-2。

2、魂魄值1/3以下，进入LEVEL-4A。

3、二周目以上通过LEVEL-5A后，进入LEVEL-4B。

### —— LEVEL-3C 并び立つ双刀 ——

**进入条件：**

LEVEL-2通过时，灵压3。

对手：京乐春水、浮竹十四郎

**固定路线：** 一周目通过时进入LEVEL-4B。

**分支路线：**

1、二周目以上，通过LEVEL-5A后，连击数20以上，进入LEVEL-4S。

2、二周目以上，连击数20以下，进入LEVEL-4B。

### —— LEVEL-4A 异形 ——

**进入条件：**

1、一周目LEVEL-3A通过后自动进入。

2、二周目以上LEVEL-3A中，先击败雏森桃，通过后进入。

对手：涅**マユリ**

**分支路线：**

1、战斗中使用瞬步，通过后回到LEVEL-2。

2、二周目以上时，战斗中不使用瞬步，通过后进入LEVEL-5A。

### —— LEVEL-4B 忠と义 ——

**进入条件：**

1、LEVEL-3C一周目通过后进入。

2、通过LEVEL-5A后，二周目以上LEVEL-3B通过后进入。

对手：一周目前半东仙要，后半东仙要、泊村左阵。二周目东仙要、泊　村左阵。

**固定路线：** 一周目回到LEVEL2。

**分支路线：**

1、二周目以上，战斗中使用灵符，回到LEVEL-2。

2、二周目以上，战斗中不使用灵符，进入LEVEL-5C。

### —— LEVEL-4S 隐密 ——

**进入条件：**

LEVEL-5A通过，LEVEL-3C二周目时，连击数20以上。

对手：碎蜂

**固定路线：** 通过后进入LEVEL-5C。

### —— LEVEL-5A 谋る者 ——

**进入条件：**

1、二周目以上LEVEL-3A中，先击败日番谷，通过后进入。

2、二周目以上时，LEVEL-4A中战斗中不使用瞬步，通过后进入。

对手：市丸**ギン**

### —— LEVEL-5B 月と樱 ——

**进入条件：** LEVEL-3B通过。

对手：朽木白哉

### —— LEVEL-5C 总队长 ——

**进入条件：**

1、LEVEL-4S通过。

2、LEVEL-4B二周目以上，战斗中不使用灵符，进入LEVEL-5C。

对手：山本元柳斋重国

**分支路线：**

1、LEVEL-3、LEVEL-4、LEVEL-5A、LEVEL-5C没有全部通过，回到LEVEL-2。

2、LEVEL-3、LEVEL-4、LEVEL-5A、LEVEL-5C通过后进入LEVEL-6。

### —— LEVEL-6 修行 ——

**进入条件：**

LEVEL-3、LEVEL-4、LEVEL-5A、LEVEL-5C全通过。

按选择键可以跳过

通过后进入LEVEL-7

### —— LEVEL-7 黒と白 ——

**进入条件：** LEVEL-6通过

对手：朽木白哉

故事模式完成特典

金钱100000

EPOSPDE 03 护**る**者

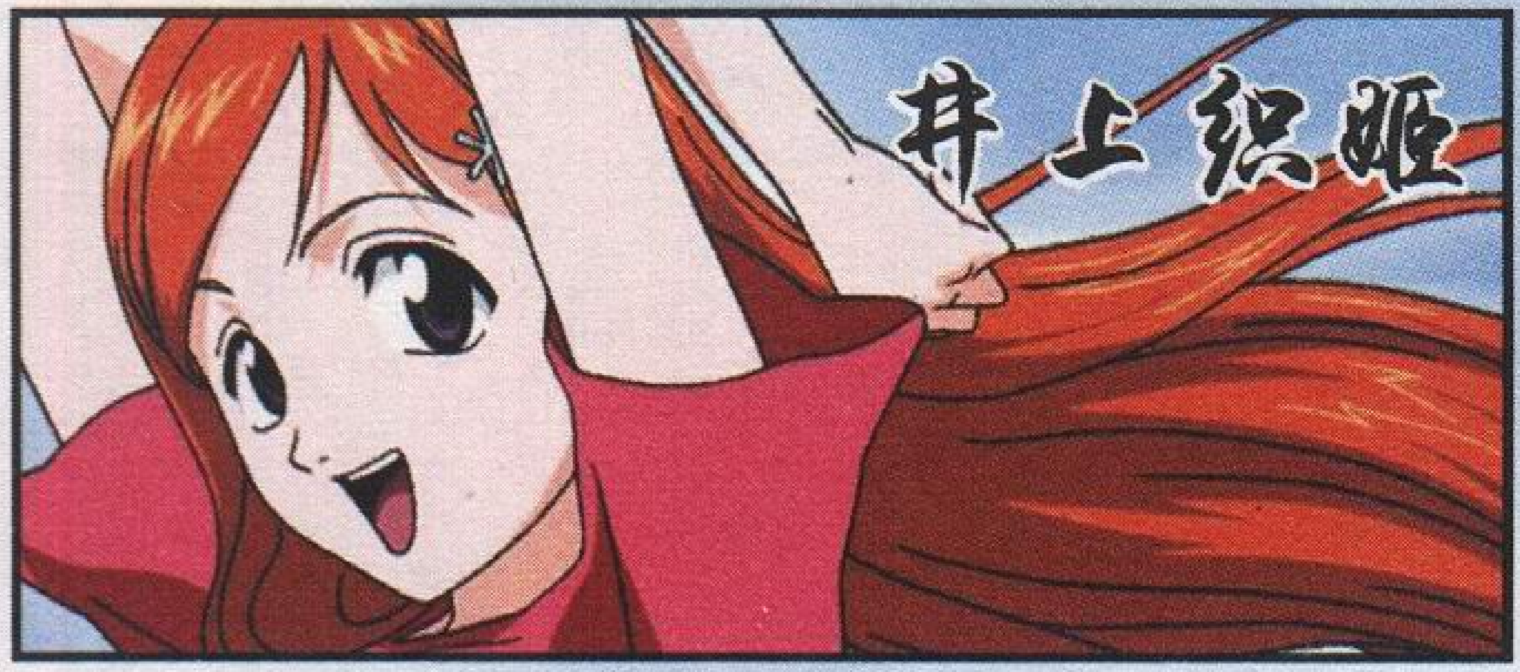
EPOSPDE 04 灭却师

EPOSPDE 05 约束

EPOSPDE 05 **ボニ**-MY**ラヴ**

## EPISODE 02 记忆

**出现条件：** EPISODE 20通过
第一战：朽木**ルキア**VS阿散井恋次
第二战：朽木**ルキア**VS朽木白哉
第三战：朽木**ルキア**VS黑崎一护
第四战：朽木**ルキア**VS涅**マユリ**
第五战：朽木**ルキア**VS更木剑八
**通过特典：**
隐藏人物：**コン**
系统语音：**コン**
金钱：5000




## EPISODE 03 护る者

**出现条件：** EPISODE 01通过
第一战：井上织姬VS石田雨龙
第二战：井上织姬、石田雨龙VS涅**マユリ**
第三战：井上织姬VS更木剑八
**通过特典：**
隐藏人物：有泽**たつき**
剧本：EPISODE 10共斗武会
系统语音：有泽**たつき**
金钱：3000

## EPISODE 04 灭却师

**出现条件：** EPISODE 01通过
第一战：石田雨龙、井上织姬VS涅**マユリ**
第二战：石田雨龙VS涅**マユリ**
第三战：石田雨龙VS东仙要

**通过特典：**
剧本：EPISODE 15尸魂界危机一发
金钱：3000

## EPISODE 05 约束

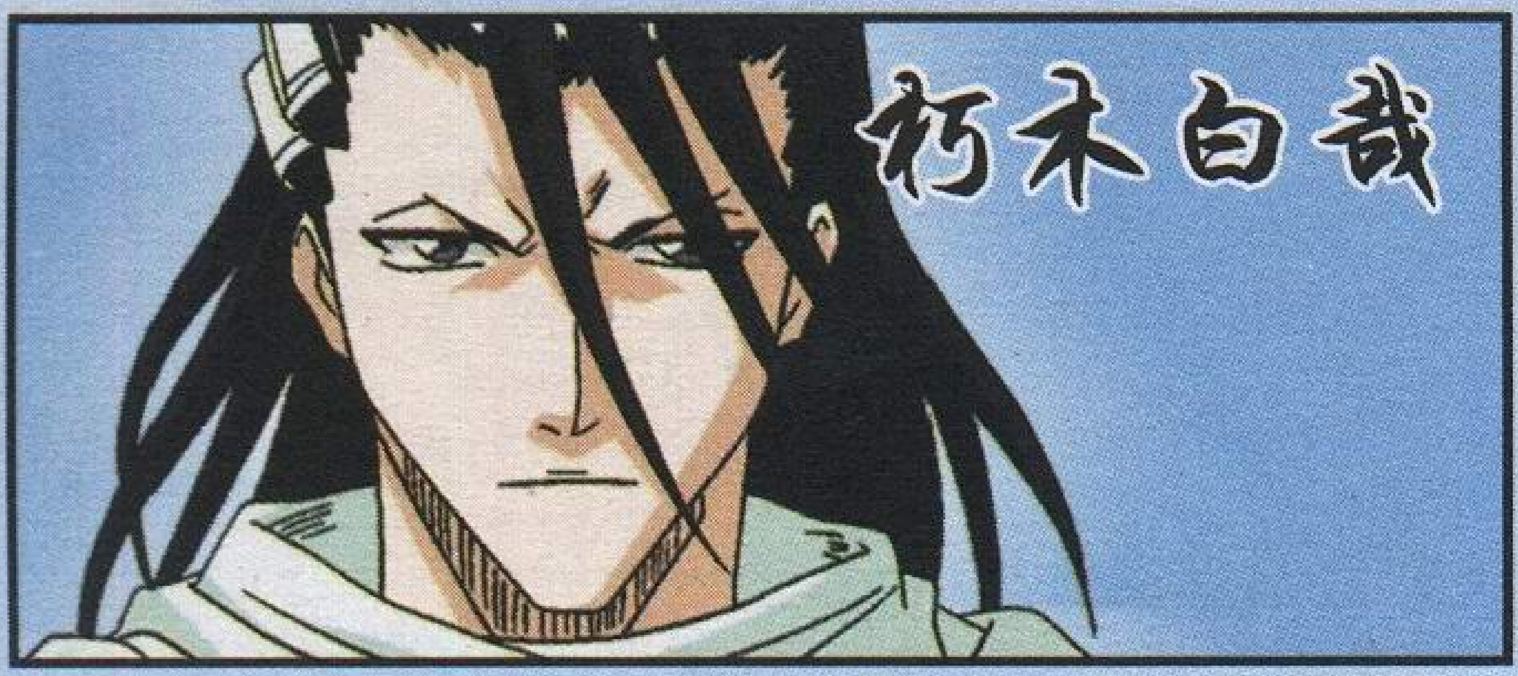
**出现条件：** EPISODE 01通过
第一战：茶渡泰虎VS黑崎一护
第二战：茶渡泰虎VS碎蜂
第三战：茶渡泰虎VS京乐春水
**通过特典：**
剧本：EPISODE 16素直**になれない**
金钱：3000

## EPISODE 06 ボニ-MYラヴ

**出现条件：** EPISODE 01通过
第一战：志波岩鹫VS阿散井恋次
第二战：志波岩鹫VS更木剑八
第三战：志波岩鹫VS涅**マユリ**
**通过特典：**
隐藏人物：**ボニ-ちゃん**
剧本：EPISODE 07静灵撰武会1
系统语音：**ボニ-ちゃん**、山本花太郎
金钱：3000

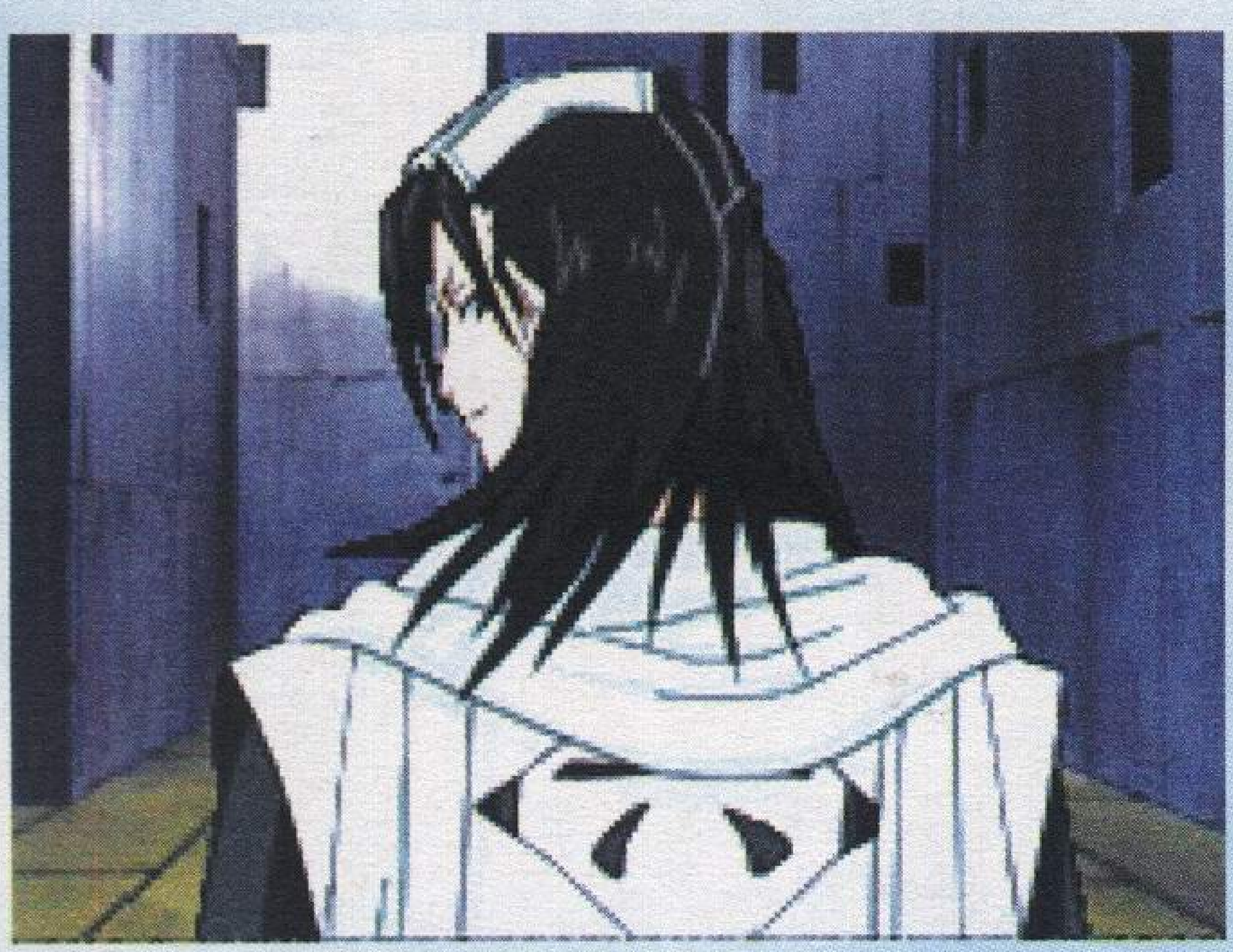
## EPISODE 07 静灵撰武会1

**出现条件：** EPISODE 06通过
第一战：阿散井恋次VS雏森桃
第二战：阿散井恋次VS泊村左阵
第三战：阿散井恋次VS涅**マユリ**
第四战：阿散井恋次VS更木剑八
第五战：阿散井恋次VS市丸**ギン**
第六战：阿散井恋次VS朽木白哉
**通过特典：**
剧本：EPISODE 08静灵撰武会2
金钱：6000




## EPISODE 08 静灵撰武会2

**出现条件：** EPISODE 07通过
第一战：朽木白哉VS更木剑八
第二战：朽木白哉VS泊村左阵
第三战：朽木白哉VS日番谷冬狮郎
第四战：朽木白哉VS碎蜂
第五战：朽木白哉VS京乐春水
第六战：朽木白哉VS浮竹十四郎
**通过特典：**
剧本：EPISODE 11静灵撰武会4
金钱：6000



## EPISODE 09 静灵撰武会3

**出现条件：** EPISODE 19通过
第一战：市丸**ギン**VS阿散井恋次
第二战：市丸**ギン**VS东仙要
第三战：市丸**ギン**VS泊村左阵
第四战：市丸**ギン**VS朽木白哉
第五战：市丸**ギン**VS雏森桃
第六战：市丸**ギン**VS日番谷冬狮郎
**通过特典：**
系统语音：吉良**イヅル**
金钱：6000

## EPISODE 10 共斗武会

**出现条件：** EPISODE 03通过
第一战：更木剑八VS阿散井恋次、朽木白哉
第二战：更木剑八VS日番谷冬狮郎、雏森桃
第三战：更木剑八VS东仙要、泊村左阵
第四战：更木剑八VS浮竹十四郎、京乐春水
第五战：更木剑八VS碎蜂、涅**マユリ**
**通过特典：**
隐藏人物：草鹿**やちる**
剧本：EPISODE 13正义**の**意味
系统语音：草鹿**やちる**、斑目一角、绫濑川弓亲
金钱：5000

## EPISODE 11 静灵撰武会4

**出现条件：** EPISODE 08通过
第一战：日番谷冬狮郎VS浮竹十四郎

第二战：日番谷冬狮郎VS市丸**ギン**
第三战：日番谷冬狮郎VS更木剑八
第四战：日番谷冬狮郎VS涅**マユリ**
第五战：日番谷冬狮郎VS碎蜂
第六战：日番谷冬狮郎VS雏森桃

**通过特典：**
剧本：EPISODE 12静灵撰武会5
金钱：6000

## EPISODE 12 静灵撰武会5

**出现条件：** EPISODE 11通过
第一战：雏森桃VS阿散井恋次
第二战：雏森桃VS日番谷冬狮郎
第三战：雏森桃VS京乐春水
第四战：雏森桃VS碎蜂
第五战：雏森桃VS市丸**ギン**

**通过特典：**
金钱：5000

## EPISODE 13 正义の意味

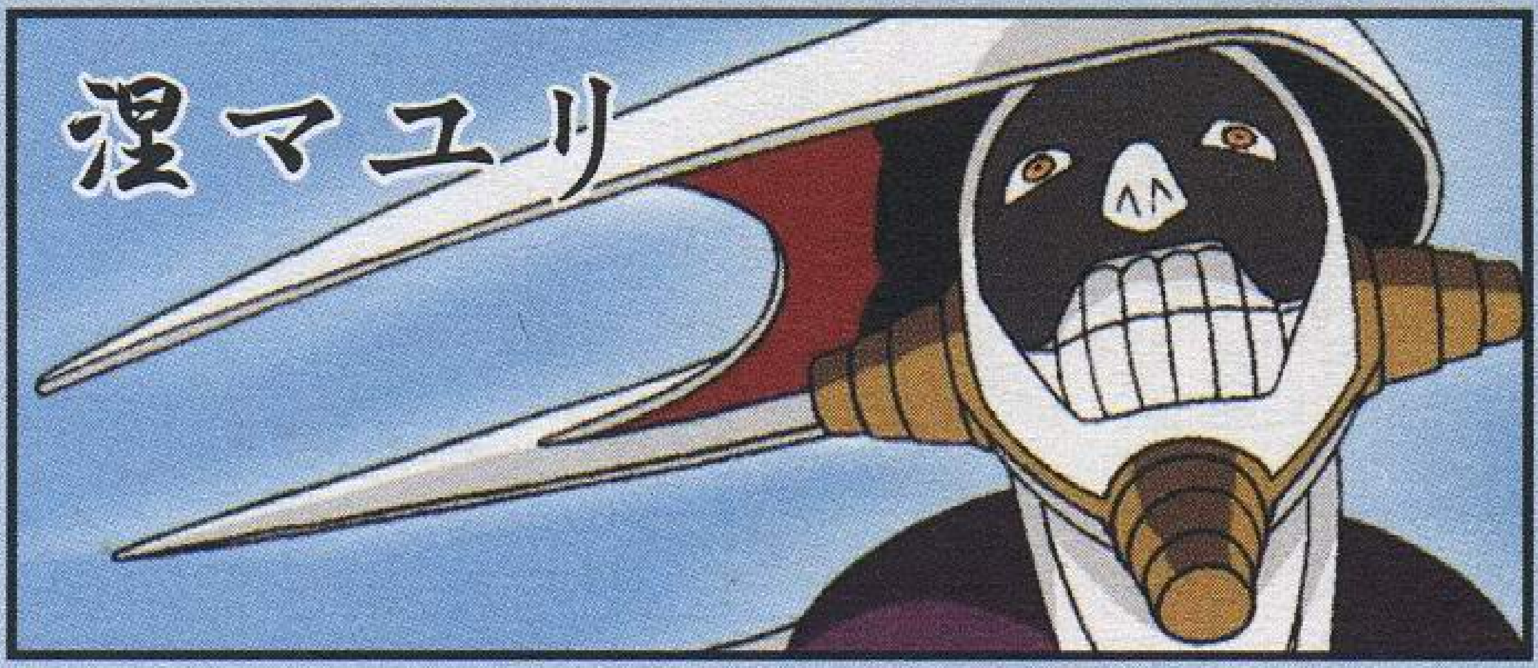
**出现条件：** EPISODE 10通过
第一战：东仙要VS更木剑八
第二战：东仙要、泊村左阵VS更木剑八
第三战：东仙要VS碎蜂

**通过特典：**
剧本：EPISODE 14静灵撰武会6
金钱：3000

## EPISODE 14 静灵撰武会6

**出现条件：** EPISODE 13通过
第一战：泊村左阵VS阿散井恋次
第二战：泊村左阵VS东仙要
第三战：泊村左阵VS更木剑八
第四战：泊村左阵VS市丸**ギン**
第五战：泊村左阵VS涅**マユリ**
第六战：泊村左阵VS碎蜂

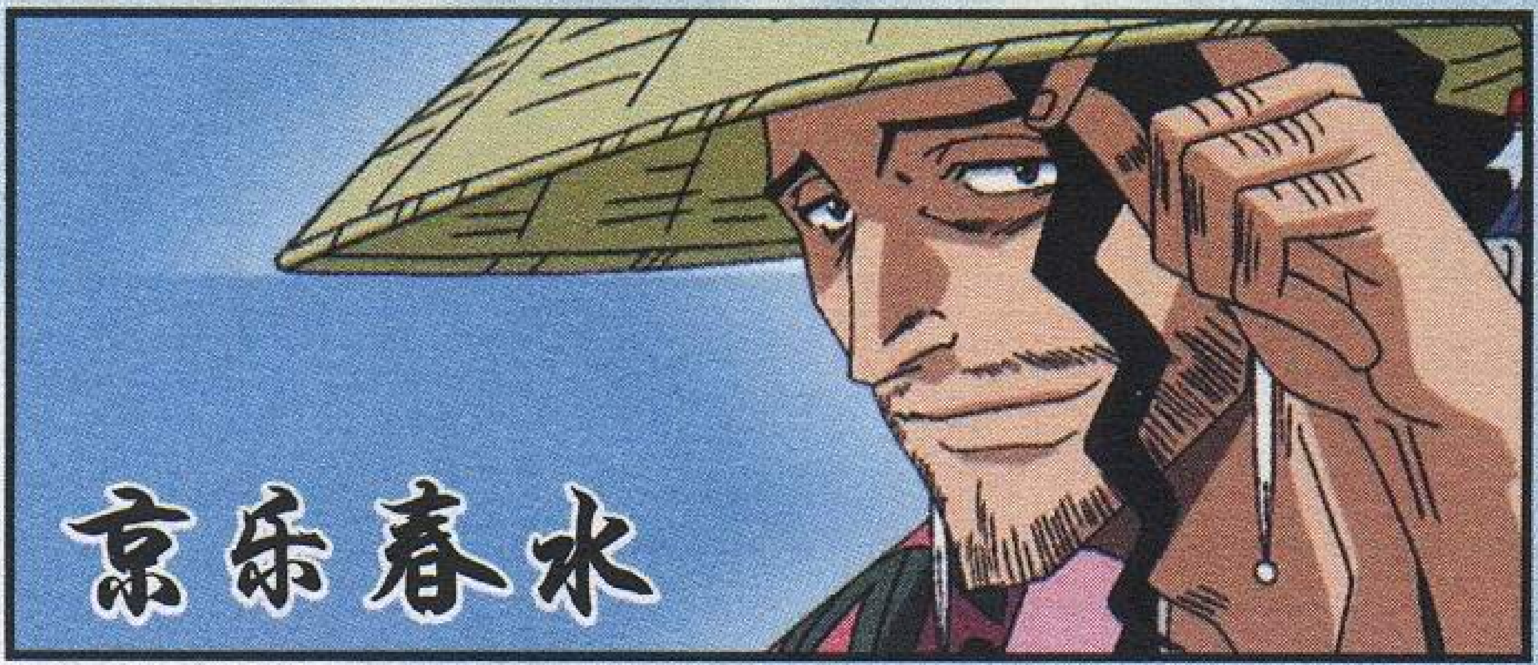
**通过特典：**
隐藏人物：泊村左阵（狼）
剧本：EPISODE 21忠义
系统语音：泊村左阵（狼）
金钱：6000




## EPISODE 15尸魂界危机一发

**出现条件：** EPISODE 04通过
第一战：涅**マユリ**VS井上织姬、石田雨龙
第二战：涅**マユリ**VS更木剑八
第三战：涅**マユリ**VS东仙要、泊村左阵
第四战：涅**マユリ**VS山本元柳斋重国、京乐春水、浮竹十四郎
第五战：涅**マユリ**VS黑崎一护、朽木白哉

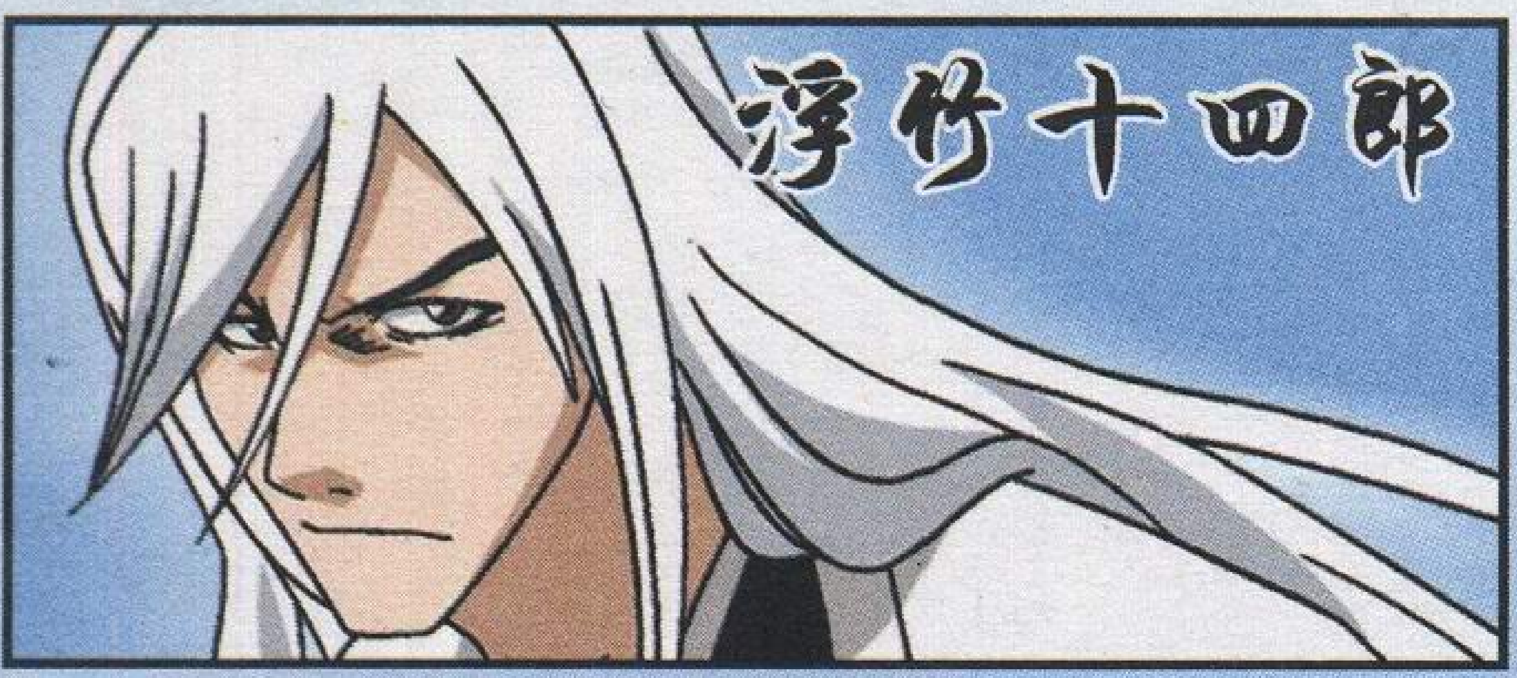
**通过特典：**
隐藏人物：涅**ネム**
剧本：EPISODE 18静灵撰武会7
系统语音：涅**ネム**
金钱：5000




## EPISODE 16素直になれない

**出现条件：** EPISODE 05通过
第一战：京乐春水VS茶渡泰虎
第二战：京乐春水VS井上织姬、石田雨龙
第三战：京乐春水VS黑崎一护

**通过特典：**
剧本：EPISODE 17十四郎の一番长い日
金钱：3000




## EPISODE 17十四郎の一番长い日

**出现条件：** EPISODE 16通过
第一战：浮竹十四郎VS石田雨龙
第二战：浮竹十四郎VS朽木白哉
**通过特典：**
剧本：EPISODE 19静灵撰武会8
金钱：2000

## EPISODE 18 静灵撰武会7

**出现条件：** EPISODE 15通过
第一战：碎蜂VS泊村左阵
第二战：碎蜂VS浮竹十四郎
第三战：碎蜂VS东仙要
第四战：碎蜂VS阿散井恋次
第五战：碎蜂VS朽木白哉
第六战：碎蜂VS涅マユリ
**通过特典：**
剧本：EPISODE 20卍解に至る者
金钱：6000

## EPISODE 19静灵撰武会8

**出现条件：** EPISODE 17通过
第一战：山本元柳斋重国VS阿散井恋次、雏森桃、日番谷
第二战：山本元柳斋重国VS碎蜂、东仙要、泊村左阵
第三战：山本元柳斋重国VS更木剑八、市丸ギン、涅マユリ
第四战：山本元柳斋重国VS朽木白哉、京乐春水、浮竹十四郎
**通过特典：**
剧本：EPISODE 09静灵撰武会3
金钱：4000

## EPISODE 20 卍解に至る者

**出现条件：** EPISODE 18通过
第一战：四枫院夜一VS黑崎一护
第二战：四枫院夜一VS阿散井恋次
第三战：四枫院夜一VS黑崎一护
**通过特典：**
隐藏人物：朽木ルキア
剧本：EPISODE 02记忆
系统语音：朽木ルキア、浦原喜助
金钱：3000

## EPISODE 21 忠义

**出现条件：** EPISODE 14通过
第一战：泊村左阵VS蓝染忽右介
第二战：泊村左阵VS市丸ギン
第三战：泊村左阵VS东仙要
**通过特典：**
隐藏人物：蓝染忽右介
剧本：EPISODE 22激震
系统语音：蓝染忽右介
金钱：3000

## EPISODE 22 激震

**出现条件：** EPISODE 21通过

第一战：蓝染忽右介VS雏森桃

第二战：蓝染忽右介VS日番谷冬狮郎

第三战：蓝染忽右介VS阿散井恋次

第四战：蓝染忽右介VS阿散井恋次、黑崎一护

第五战：蓝染忽右介VS泊村左阵（狼）

第六战：蓝染忽右介VS朽木白哉

第七战：蓝染忽右介VS碎蜂、四枫院夜一

第八战：蓝染忽右介VS京乐春水、浮竹十四郎、山本元柳斋重国

**通过特典：**

剧本：EPISODE 23死神

金钱：8000

## EPISODE 23 死神

**出现条件：** EPISODE 22通过

第一战：黑崎一护VS阿散井恋次

第二战：朽木白哉VS志波岩鹫

第三战：黑崎一护VS四枫院夜一

第四战：日番谷冬狮郎VS雏森桃

第五战：日番谷冬狮郎VS市丸**ギン**

第六战：更木剑八VS泊村左阵、东仙要

第七战：阿散井恋次VS朽木白哉

第八战：山本元柳斋重国VS京乐春水、浮竹十四郎

第九战：四枫院夜一VS碎蜂

第十战：黑崎一护VS朽木白哉

第十一战：日番谷冬狮郎VS蓝染忽右介

第十二战：阿散井恋次VS蓝染忽右介

第十三战：黑崎一护、阿散井恋次VS蓝染忽右介

第十四战：碎蜂、四枫院夜一VS蓝染忽右介

第十五战：黑崎一护VS市丸**ギン**、东仙要、蓝染忽右介

**通过特典：**

隐藏人物：黑崎一护（虚）

系统语音：黑崎一护（虚）、志波海燕

隐藏模式：TIME ATTACK模式

隐藏模式：生存模式

金钱：500000（所有剧本通过时）

金钱：14000（EPISODE 23通过）

## 灵符效果

| 回复系 | 对象：自身 |
| --- | --- |
| 魂魄UP | 一定时间内魂魄恢复 |
| 灵力UP | 灵力全恢复 |
| 灵压UP | 一定时间内灵压恢复 |
| 状态异常恢复 | 攻击系灵符效果无效 |
| 行动异常恢复 | 行动系灵符效果无效 |

| 回复系 | 对象：自身 |
| --- | --- |
| 防御力UP | 一定时间内防御力提升 |
| 攻击力UP | 一定时间内攻击力提升 |
| 机动力UP | 一定时间内移动速度提升 |
| 无敌 | 一定时间内不会受到伤害 |
| 灵力无尽藏 | 一定时间内灵力维持最高，过时后变为0 |
| 灵压无尽藏 | 一定时间内灵压维持最高，过时后变为0 |
| 仰け反り无效 | 一定时间内不会受到受创硬直和防御硬直 |
| 通常攻击ふっとばし | 一定时间内普通攻击带有击飞效果 |
| 通常攻击チェーン | 一定时间内通常攻击可以连锁 |
| オートカウンター | 一定时间内自动使用GC或DC |
| 通常攻击多段ヒット | 一定时间内增加普通攻击连击数 |
| 通常攻击冰雪系 | 一定时间内普通攻击带冰效果 |
| 通常攻击毒 | 一定时间内普通攻击带毒效果 |
| 通常攻击炎热系 | 一定时间内普通攻击带炎效果 |
| 透明化 | 一定时间内自身透明 |
| 空中ダッシュ无制限 | 一定时间内空中冲刺无限制 |
| 二段ジャンプ无制限 | 一定时间内跳跃段数无限制 |
| 弹速UP(自) | 一定时间内自身飞行道具速度上升 |
| 弹速DOWN(自) | 一定时间内自身飞行道具速度下降 |

| 回复系 | 对象：自身 |
| --- | --- |
| 灵力DOWN | 所有对手灵力下降 |
| 灵压DOWN | 所有对手灵压下降 |
| 机动力DOWN | 一定时间内所有对手移动速度下降 |
| 攻击力DOWN | 一定时间内所有对手攻击力下降 |
| 防御力DOWN | 一定时间内所有对手防御力下降 |
| 灵力夺取 | 一定时间内夺取对手灵力 |
| 灵压夺取 | 一定时间内夺取对手灵力 |
| 灵符效果无效 | 所有对手强化系灵符效果无效 |
| 弹速UP(敌) | 一定时间内部分飞行道具速度上升 |
| 弹速DOWN(敌) | 一定时间内部分飞行道具速度下降 |

| 回复系 | 对象：自身 |
| --- | --- |
| ダッシュ禁止 | 一定时间内禁止冲刺 |
| ジャンプ禁止 | 一定时间内禁止跳跃 |
| 通常攻击禁止 | 一定时间内禁止普通攻击 |
| チェーンコンボ禁止 | 一定时间内禁止普通技连续技 |
| 灵符禁止 | 一定时间内禁止使用灵符 |
| 特殊移动禁止 | 一定时间内禁止使用B键的特殊移动 |

| 回复系 | 对象：自身 |
| --- | --- |
| 必杀技禁止 | 一定时间内禁止使用必杀技 |
| ガ-ド 禁止 | 一定时间内禁止防御 |
| 混乱 | 一定时间内左右移动相反 |
| ライン移动禁止 | 一定时间内禁止线移动 |
| 强制しゃがみ | 一定时间内强制下蹲 |
| 强制立ち | 一定时间内强制站立 |
| 强制ダッシュ | 一定时间内强制冲刺 |
| 强制　iき | 一定时间内强制行走 |
| 强制ジャンプ | 一定时间内强制跳跃 |
| 强制特殊移动 | 一定时间内强制特殊移动 |
| 强制ライン移动 | 一定时间内强制线移动 |
| 灵符强制使用 | 一定时间内强制使用灵符 |
| カメラ固定 | 一定时间内视角不能缩放 |

| 其他 | |
| --- | --- |
| 灵力交换 | 和一个对手互换灵力 |
| 灵压交换 | 和一个对手互换灵压 |
| 魂魄平均化 | 所有人魂魄平均化 |
| 灵力MIN | 所有人灵力降到最低 |
| 灵压MIN | 所有人灵压降到最低 |
| 灵力MAX | 所有人灵力最高 |
| 灵压MAX | 所有人灵压最高 |

## LV4灵符入手方法

| 灵符 | 入手方法 |
| --- | --- |
| ジャンプ禁止 | 山本元柳斋重国街机模式通过 |
| 机动力DOWN | 泊村左阵街机模式通过 |
| 灵力夺取 | 浮竹十四郎街机模式通过 |
| チェ-ンコンボ禁止 | 泊村左阵(狼)街机模式通过 |
| 二段ジャンプ无制限 | 四枫院夜一街机模式通过 |
| 空中ダッシュ无制限 | 碎蜂街机模式通过 |
| オ-ト カウンタ- | 朽木ルキア街机模式通过 |
| 攻击力DOWN | 东仙要街机模式通过 |
| 灵符效果无效 | 京乐春水街机模式通过 |
| 特殊移动禁止 | 茶渡泰虎街机模式通过 |
| 通常攻击チェ-ン | 黑崎一护街机模式通过 |
| 通常攻击禁止 | 更木剑八街机模式通过 |
| ダッシュ禁止 | 阿散井恋次街机模式通过 |
| 必杀技禁止 | 志波岩鹫街机模式通过 |
| 灵压夺取 | 市丸ギン街机模式通过 |
| 防御力DOWN | 日番谷冬狮郎街机模式通过 |
| 弹速UP | 雏森桃街机模式通过 |
| 灵力DOWN | 朽木白哉街机模式通过 |
| 灵符禁止 | 井上织姬街机模式通过 |
| 弹速DOWN | 石田雨龙街机模式通过 |
| 强制しゃがみ | 涅マユリ街机模式通过 |
| 强制ジャンプ | 蓝染忽右介街机模式通过 |
| 攻击力UP | 黑崎一护挑战模式通过 |
| 防御力UP | 朽木ルキア挑战模式通过 |

| 灵符 | 入手方法 |
| --- | --- |
| 机动力UP | 四枫院夜一挑战模式通过 |
| 通常攻击多段ヒット | 市丸ギン挑战模式通过 |
| 灵压无尽藏 | 京乐春水挑战模式通过 |
| 灵压UP | 阿散井恋次挑战模式通过 |
| 灵压DOWN | 浮竹十四郎挑战模式通过 |
| 通常攻击炎热系 | 山本元柳斋重国挑战模式通过 |

## 部分人物招式特性

### —— 山本元柳斋重国 ——

**必杀技A：**使用后按住攻击键，用方向键可以控制火焰走向。

### —— 泊村左阵 ——

**超必杀技C：**召唤天谴冥王，随后用Y和A键可以控制左右手的动作。

### —— 浮竹十四郎 ——

**人物特性：**由于有病在身，浮竹十四郎不能连续多次使用必杀技或超杀，不然会咳嗽。

**必杀技E：**放置水珠，最多可以放置8个，X、Y、A三键对应水平、垂直、斜上三个方向，放置好后要用必杀技C和必杀技D来激活，就可以攻击对手了。

**超必杀技C：**京乐春水和浮竹的合力技，只有两个人同在一队的时候才会出现，使用时只消耗自己的灵压。

### —— 四枫院夜一 ——

**投技：**夜一的投技是使对手暂时行动不能。

**必杀技D：**防御中输入↓→+G(防御)，和GC有同样效果，特点是不消耗灵力。

**超必杀技B：**发动后出现分身，分身同样带有攻击力，普通攻击的HIT数翻倍。

### —— 碎蜂 ——

**必杀技D：**召唤隐秘部队成员，可以攻击隔线对手。

**超必杀技B：**必杀技D的强化版，出招收招都很快，有很强的牵制力，同样可以攻击隔线对手。

**超必杀技C：**俗称“两只蝴蝶”的两击必杀，要两次必杀技都击中对手，才能秒杀，灵压合计消费6格。

### —— 东仙要 ——

**超必杀技B：**发动后一定时间内对手除了自己外看不到其他人。

### —— 京乐春水 ——

**特殊移动2：**京乐春水除了瞬步外还有另外一个特殊移动，在二段跳之后还可以再继续跳跃，不过会消耗1格灵力。

**必杀技D：**坐在地上喝酒，增加灵压。

**超必杀技C：**京乐春水和浮竹的合力技，只有两

个人同在一队的时候才会出现，使用时只消耗自己的灵压。

—— 茶渡泰虎 ——

**必杀技B：**前冲时附带硬体效果，不会受到受创硬直，伤害照常计算。

—— 黑崎一护 ——

**超必杀技C：**发动后一定时间内自身附带硬体效果，攻击方式发生变化，只能通过前冲、跳跃来行动，不能使用灵符。

—— 更木剑八 ——

**必杀技A：**瞬间移动到对手身边，Y、X、A键各对应2P、3P、4P。

**必杀技B：**前冲的时候带有硬体效果。

**必杀技C：**使用后操纵残像移动，在这之间受到对手攻击、使用灵符、换线、以及使用攻击或必杀技都会使该技的效果中断。

**必杀技D：**增加普通攻击的距离，可以蓄力使攻击距离达到最高。

**超必杀技A：**普通攻击间可以互相连锁，和灵符“通常攻击**チエ-ン**”效果相同。

—— 市丸ギン ——

**必杀技D：**和更木剑八的类似，瞬间移动到对手身边，Y、X、A键各对应2P、3P、4P。

—— 井上织姬 ——

**超必杀技C：**使用后在所在区域中魂魄值慢慢恢复。

—— 石田雨龙 ——

**必杀技C：**可蓄力，有贯串效果。

**必杀技D：**使用后带有硬体效果，对于石田雨龙是再合适不过了。

—— 涅マユリ ——

**必杀技B：**命令涅**ネム**抓住对手。

**必杀技C：**命令涅**ネム**到自己停留的地方，随后自己移动时涅**ネム**不会一起跟随。Y、X、A三键对应涅**ネム**三种移动方式，Y键为走，X键为跑，A键为瞬步。

**必杀技D：**涅**ネム**自爆，一段时间后会自动复出。

—— 蓝染忽右介 ——

**必杀技A/B/C：**蓝染这三个鬼道招式用Y、X、A键发出的都是一样的，只有通过蓄力才能用出这三招的强化版。

**超必杀技B：**使用后出现两个分身，这两个分身可以使用必杀技，但不能普通攻击，动作和本体也不是同步的。

—— コン ——

**超必杀技A：**攻击力上升，和攻击力UP的灵符效果相同。

**超必杀技B：**防御力上升，和防御力UP的灵符效果相同。

**超必杀技C：**机动力上升，和机动力UP的灵符效果相同。

—— ボニ-ちゃん ——

只能使用必杀技和超必杀技，连特殊移动都没有，如果有想用他的，就多带些灵压无限和不受硬直的灵符吧。

## 其他

**街机模式的奖励：**在街机模式中除了涅**ネム**、**コン**、**ボニ　ちゃん**、黑崎一护(虚)、草鹿**やちる**、有泽**たつき**这几位角色外都获得的是LV4的灵符，而这几位角色打通街机模式获得的奖励是金钱200000，但是也只能获得一次。

**分数和连击数挑战：**在没有任何限制的前提下,挑战分数和连击数的最佳人选非山爷莫数，不过在挑战前要先做一下准备工作。挑战需要使用的招数是RF的扩炎，所以必须要有很充足的灵力支持,这样我们就需要构建一个充满灵力的灵符组。灵符组是由灵力无尽藏、灵力UP、灵力MAX这三类灵符构成，要把这三类灵符放满灵符组。为了避免指令输入失误，可以选择用触摸屏来出招，关键在于灵力无尽藏效果过后灵力为0，只要掌握好灵符之间的衔接，挑战这个是非常简单的。这个挑战没有什么技术含量，也没有什么实际意义，纯属为了娱乐，有兴趣的玩家可以试试。笔者在街机模式的第一关打了2725连击，分数是371726400。

**刷钱大法：**可能有些玩家觉得钱不够花，而且得到的也不多，这里给大家介绍一个刷钱的方法，希望对大家有所帮助。准备工作：这个方法要不断使用消耗3格灵压的超必，所以先组一个拥有足够灵压的灵符组，主要放灵压无尽藏和灵压MAX，由于考虑到使用超必的成功率，可以在灵符组中放入仰**け**反**り**无效，以防止对手中断你的超必。随后就要选用刷钱的人物了，由于是打街机模式，所以要找一些可以利用超杀速战速决的人物，这里给大家推荐石田雨龙、碎蜂、雏森桃这三个人。打法相信大家一看就明白了，这里不做介绍了。

下面说一下刷钱的方法。首先要用选好的人物通一遍街机模式，得到LV4的灵符。然后在**オプション**的**その**他中选择**セ-ブデ-タ**，然后选择**レコ-ドデ-タ**初期化。退出后进入街机模式，选用已通关的角色再次打通，这时就不会得到灵符了，但取而代之的是金钱200000，反复如此即可。另外，和GBA版的《死神》连动可以得到大量金钱。把浦原店的灵符洗劫一空后，浦原会上新货。

# 把握幸运的脉搏

文/NDSBBS koflover
责编/翔武

## 高级战争DS幸运效果全面研究

| NDS | 任天堂 | 2005.06.23 |
|---|---|---|
| | SLG | 1-4人用/5040日元 |
| 高级战争DS | | 256M |

对高级战争系列有一定了解的朋友都知道“幸运伤害”这个概念，而Nell（凯瑟琳）、Flak(空古）、Jugger（基波）正是此道高手。尤其是Nell，放了Super Power后小兵有希望秒杀巨坦克，效果甚是BT。而本文的目的就是对这个幸运伤害做一个全方位的透彻分析，其中有许多内容也许是不为您所知道的，那么就请随笔者一起来挖掘高级战争这最后的秘密吧！

### 幸运伤害的定义和特点

所谓幸运伤害，就是在伤害所显示范围外所附加的伤害。举一个最简单的例子，通常情况下重坦克对炮兵的伤害是95%，按说炮兵承受一次攻击后会剩下1点HP。但实际很多时候重坦克会将炮兵直接秒杀，这多出来的5%伤害就是幸运伤害了。不过需要说明的是，这个幸运伤害不同于一般SLG游戏中的会心一击，也就是说它是必定存在的，但效果会上下不断浮动。当幸运伤害达到上限时，我们姑且可以认为运气好，遇上了“会心一击”。

幸运伤害的特点在以前的“高战前线”中有所介绍，这里我们再详细解释一下：幸运伤害是每次攻击时造成预定伤害以外的附加值，这个附加值有专门的计算公式，但它却和双方兵种相克关系无关，也就是说和所显示的预定伤害的大小毫无关系。无论是巨坦克打步兵，还是步兵打巨坦克，如果其它条件都相同，那么它们所造成的幸运伤害也是完全相同的。所以我们头脑里要有一个基本概念，如果想最大程度的利用幸运伤害，那么最廉价、易于量产的步兵是我们的最佳选择。其次还有侦察车，虽然价格比步兵贵一些，但移动力很高，便于集中火力打击特定的目标。此外，幸运伤害所瞄准的对象自然是那些价格昂贵、皮糙肉厚的陆上霸王——重坦克、新型坦克、巨坦克之类。以步兵为例，只要能靠幸运伤害打掉巨坦克1点HP，那么就给对方造成了2800G的损失，即使步兵受到巨坦克反击免不了一死，这1000G换2800G的买卖也是很合算的。

以前有的是时间没游戏玩，现在是有的是游戏没时间玩，什么时候才能有游戏又有时间玩呢？（刘森华）
男，19岁，广东东莞市横沥镇兄涌工业区委奈特电子厂，523478，QQ：287999164

# 幸运伤害的计算方法

幸运伤害也是有计算公式的，一般情况下我们根本用不着去套公式计算这个数值，因为我们无法控制这个随机上下浮动的数值，不过了解下公式也有助于我们熟悉幸运伤害的特点，在实战中能更游刃有余的利用它。

幸运伤害计算公式为：

基础值x（攻击方HP/10）x[200-（防守方防御能力+地形防御星数x防守方HP）]/100

算出来的结果首先要取整，小数点后面的数据一律舍去，得出的结果就是幸运伤害值，比如结果为59，那么意思就是说这次攻击时所造成的幸运伤害就为59%。从这个公式中我们可以清楚地看到，幸运伤害与攻击方HP多少，还有防御一方的防御能力、HP数、地形防御效果都有关系。其实这个公式和伤害计算公式非常类似，想必大家也注意到了。那么假设我一次攻击中，伤害所显示的数值是25%，再加上59%的幸运伤害，这一次攻击可以给对方造成25%+59%=84%的伤害。

接下来我们要解释一下这个“基础值”的概念。基础值就是指挥官凭借本身的基础能力而造成的幸运伤害值。这个基础值我们现在列举如下：

| 指挥官 | 所处条件 | 基础值 | 平均值 |
| --- | --- | --- | --- |
| Nell(凯瑟琳) | 通常情况 | 0～14 | 7 |
| | 使用CO POWER | 0～59 | 29 |
| | 使用SUPER POWER | 0～99 | 49 |
| Flak(空古) | 通常情况 | -9～19 | 5 |
| | 使用CO POWER | -19～44 | 12 |
| | 使用SUPER POWER | -29～89 | 30 |
| Jugger(基波) | 通常情况 | -14～24 | 5 |
| | 使用CO POWER | -24～49 | 12 |
| | 使用SUPER POWER | -39～89 | 25 |
| Rachel(蕾切尔) | 使用CO POWER | 0～39 | 19 |
| | 其它情况 | 0～9 | 4 |
| 其余指挥官 | 任何情况 | 0～9 | 4 |
| Sonja(明日香) | 任何情况 | -9～9 | 0 |

从这个表格中，我们可以很直观的看到各个指挥官幸运能力的强弱，Nell当之无愧的居于头把交椅，拥有坏运气的Sonja则无可奈何的排在了老末。而除了那些有幸运能力的指挥官外，其他指挥官也有0～10的基础值，这恐怕是很多人所不知道的。

这个幸运基础值是一个范围，每次攻击时，系统从这个范围中随机抽出一个整数代入以上的计算公式。拿Nell来说，使用Super Power后，

出现上限值99的几率只有1%，而出现下限0%的几率也仅有1%；再如Flak，通常情况下打出上限19的概率只有1/28，也就是3.6%，出现下限的几率也只有3.6%。也就是说基础值这个范围中每一个数值的取样几率都是均等的。由此我们经过计算，可以得到表中最后一列数据——平均值。这个平均值就很容易理解了，它的高低大体上就反映了指挥官幸运能力的强弱，从这个数值上观察，我们能发现Nell远远的把Flak和Jugger甩在了后面。

此外，还有一些因素会对基础值有修正，这就是“幸运”这个Force和双人战时指挥官之间的信赖度。幸运Force可以让基础值上限提升10,而每颗信赖度星可以让这个上限提升5，3星时即可提升15。注意这个只提升上限，并不会让下限也跟着提高。和Rachel有3星信赖度的Nell,通常情况的基础值上限一下子就可以提升到39；而Jugger更高，幸运force的效果加上和Koal的2星信赖度,基础值上限可以到44，可惜较高的下限拖了他后腿。Flak就比较可怜,仅和Lash有1星信赖度，上限仅有34。此外注意那些信赖度高达3星的组合，比如Colin+Sasha、Kanbei+Sonja、Eagle+Sami，这时候的基础值上限也颇为可观。所以说如果大家想让自己的运气“变好”，最简单的办法就是选择信赖度好的指挥官来作为搭档。

# HP的计算和显示方法

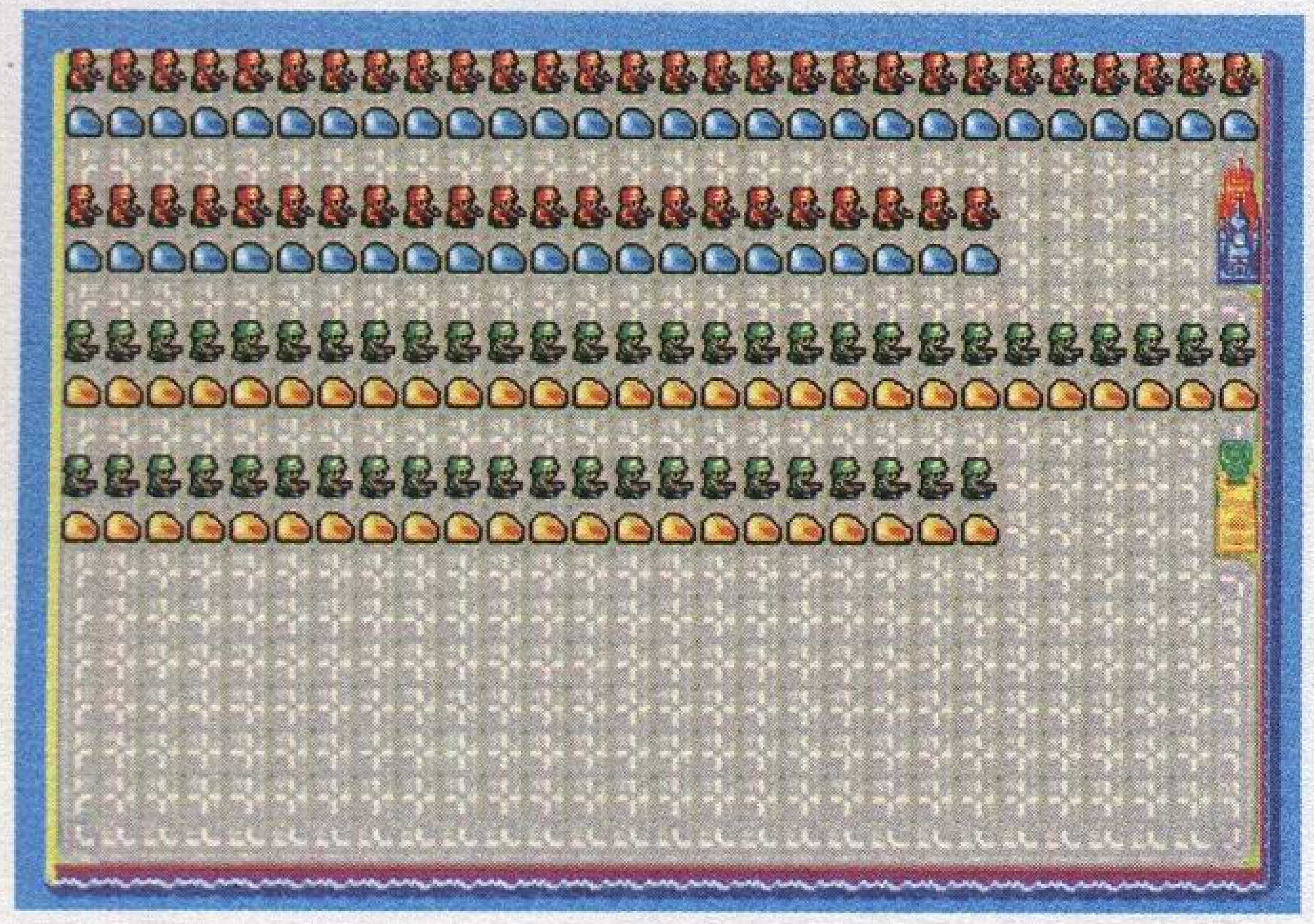
看到这里大家可能发现了一个问题，那就是伤害计算是百分数，而显示的HP却只有1到10这10个级别。HP其实并不像许多玩家想象的那样是以整HP计算的，只不过为了显示方便直观才

我对中奖不抱多大希望，可是我想上边角栏，这样才证明寄到小编手中了。（杜宗鑫）
男，17岁，江西省南昌市岱山东路16号，330043，QQ：262371643

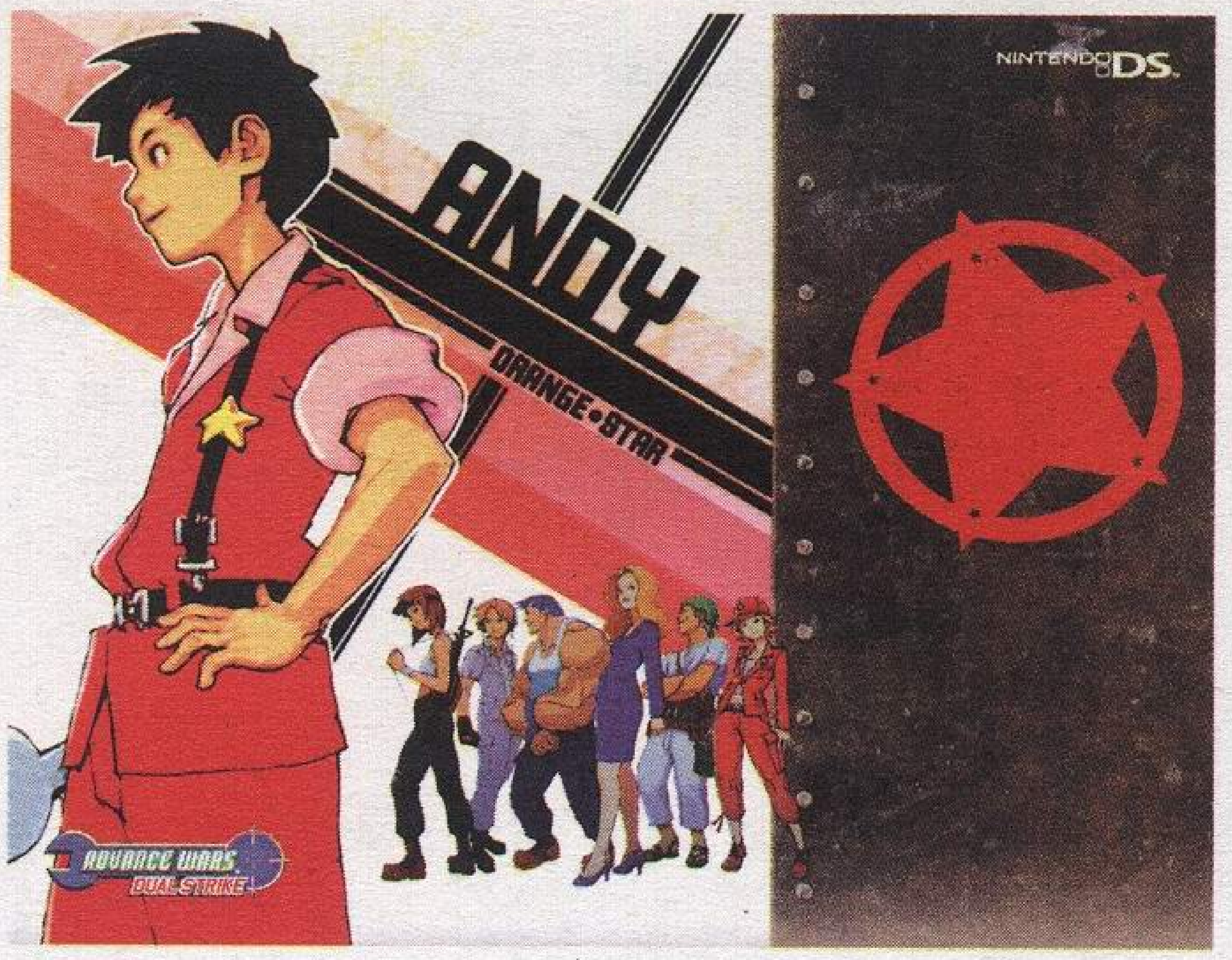
以整数表示。这里讲一下HP的显示规则，举个例子，当一个部队的HP是87%，那么显示就为9；HP为89%、90%时，依旧显示为9。只有大于90%时才会以满值显示。这也就是说如果一次攻击对满血的部队造成的实质伤害（包括显示伤害和幸运伤害）小于10%时，该部队的HP仍将以满值显示。如果部队的HP只有1，那么说明它的HP实质上要小于11%，可以轻松解决。

此外还有一点，就是补给、修理、合流、受到导弹或黑洞炮袭击、以及那些增加或者削减HP的特技效果都是按照取整计算的。比如一个87%HP，显示为9的部队受到2点Black Storm的伤害后HP变为7，那么它的实质HP就是70%，也就是说Black Storm给它的伤害实际上是17%而不是20%。反过来，如果一个67%的部队受到城市的补给或者Hyper Repair的回复，HP由7变成了9，那么实际上回复的HP是23%而不是20%。另外当部队受到导弹袭击、削减HP特技等伤害时，如果显示的剩余HP不足以承受这次伤害，那么实际HP余下1%。比如一个8HP的部队受到Meteor Strike的袭击损失了8点HP，那么实际剩下的HP就是1%；反之，如果部队HP为9，哪怕它实质HP仅有81%，那么受到攻击后就会余下10%HP。

这个HP显示方式叙述起来比较麻烦，但理解起来并不困难。了解了这个设定后可以进一步增强对幸运伤害效果的认识。关于幸运伤害，笔者曾经做过大量实验，实验方法就是自定义一个4人混战地图，摆满步兵和地狱利乌姆（地狱利乌姆还可以根据需要换成其他单位），如下图：



这样一个个排好队后会大大节省测试的时间，进入地图后4方势力均选择手动，只要用L键不断切换来让红方或者绿方步兵依次攻击，蓝方和黄方待机即可。由于每方允许配置的单位最多只有50，所以在这张地图测试一次就可以获得100个样本结果。笔者测试时选用的指挥官均为Andy，步兵对地狱利乌姆的显示伤害为20%，




测试数百次，地狱利乌姆的HP显示全部为8，也就是说所造成的实质伤害在20%与29%之间浮动。接下来让Andy携带直接攻击+5%的Force，使步兵对地狱利乌姆的显示伤害变为21%，再次重新测试，会发现有一部分地狱利乌姆的HP变成了7，出现7HP的概率大概为10%左右。这说明这次造成的实质伤害在21%和30%之间浮动，出现30%伤害的几率为10%，因此地狱利乌姆的HP变成7的几率也恰好就是10%。对此有兴趣的玩家可以自己仿照此地图进行测试，测试条件和对象都可以根据具体情况改变，再根据自己所学的概率统计方面的知识，不难对幸运伤害的效果得到一个清晰的认识。

另外通过这个地图，还得出一个结论就是部队HP满值为100%，这和特定建筑设施满值99%的设定是不同的。方法是将地图中地狱利乌姆全部换成隐形战机，再让Hawke或者Koal控制隐形战机攻击步兵。此时隐形战机对步兵的伤害显示为99%。测试后会发现有少数步兵还剩余1HP不死，大多数步兵都难逃被歼灭的命运。

## 幸运伤害应用篇

看完了这些枯燥的纯理论知识，可能没有性子的朋友都已经哈欠连连了。那我们就来谈谈实战应用部分，也就是如何去掌握利用幸运攻击战术。Now, let’s begin!

幸运战术的主要伤害输出方式就是依靠幸运伤害（这不废话么），所以要控制这个上下不断浮动的幸运伤害的概率，最好的办法就是尽可能使用更多的部队去攻击（人人对战时S/L大法免谈），因此造价低廉的步兵和侦察车就是我们量产的目标了。但光这样会带来不少问题：首先就是步兵和侦察车的幸运攻击对造价同样不高的轻坦克、对空战车什么的效率不高，因为幸运攻击是要拿鸡蛋碰石头，但造价仅7000G的坦克就算被打掉1～2HP


改版后的PG，令我感到一种莫大的满足感。（林仲恒）
男，15岁，广东省阳江市漠江路新江花园4号楼A座303室，529500，QQ：289440661

也不算什么，远远不如打击昂贵的高级兵种来的合算。其次就是缺乏对空能力，对武装直升机效果极差，对高空飞行的空军部队更是毫无还手之力。最后就是不容易冲开防线，遇到有炮灰保护的远程部队时就干瞪眼没办法了，靠步兵和侦察车那点攻击力，是很难把挡在前面的炮灰解决的。因此，我们还需要一些高级兵种的支持，重坦克、新型坦克、巨坦克是陆战之王，有它们就可以很好的遏制轻坦克一类的陆战主力；战斗机自然是防空的最佳武器，如果有余力的话也可以稍微生产一些轰炸机和隐形战机，增强对地面的控制力；火箭炮和导弹车是实惠的远程兵器，在大量小兵保护下可以安心的尽情释放火力；最后就是洲际导弹，这东西清理防线非常好用，虽然有时候给对手造成的损害未必值回它的造价，但是破坏对方防线后的战略意义是不能单纯用金钱衡量的。这些高级兵种不需要生产太多，够用即可，主力部队还是步兵和侦察车。另外，由于步兵移动力太低，因此需要相当数量的运输单位来运输，它们在运输之余，也承担了防守和补给的责任。总体来说，幸运战术的兵力构成就是：大量的步兵，一定数量的侦察车和运输单位，少量高级兵种。当然，根据指挥官能力的不同，兵种构成的比例也可以酌情调整，比如Grit就可以多用一些火箭炮，少用些新型坦克之类。

幸运战术并不是有些人想象的那样纯粹去依赖运气，而是一种非常成熟可靠的战术打法，只是如果玩家您运气较好，那么这个战术的威力会更大。大体来说，幸运伤害有以下几个优点：一、主力攻击部队价格低廉，可以省下大量资金，因此高级兵种出现早，而且部队转型速度快；二、步兵数量多，在防守或者抢占据点上都游刃有余；三、侦察车数量多，因此视野开阔，在侦察方面有不小优势；四、持续作战能力强，不会被对方逆转局面，依靠人民战争的汪洋大海淹没对手；五、能量蓄积快，使用特技更加容易，本作能量提升方式有所变化，通过损失步兵来提升能量是最省钱最有效率的办法，所以用于幸运攻击的步兵即使损失了也没有任何关系。但有利就有弊，幸运战术也有一些先天不足的缺点，首先就是不适合海战和空战地图，因为步兵和侦察车这时根本无法发挥出任何作用。接下来就是战斗节奏过于缓慢，既不容易被对手压制，也不容易压制对手，若水平相当，很有可能陷入僵局。最后，就是兵力构成有弱点可循，一些步兵和坦克得到加强的指挥官，可以利用大量轻坦克以及步兵的幸运攻击来取得优势。不过这些缺点并非无从弥补，尤其是最后一点，利用幸运战术转型快的优势临场应变就可以了。

指挥官装备的force对幸运战术也有不小的帮助。“幸运”这个force能够提高基础值上限，不用说肯定是必备的；平原移动、森林移动主要是帮助侦察车提高移动效率，便于集中火力攻击，当然对其他车辆部队也有不小帮助，根据地图情况来使用；“修理+2”是为了让步兵和侦察车快速回复HP，这样好提升幸运伤害的效果，而且它们造价低廉，修理费也几乎可以忽略不计；占领+2主要是为了发挥步兵占领据点的效果；最后还有一些提升防御力的force，这可以使部队损失的HP减少，使幸运伤害更为显著。常用的加攻击力的force现在并不推荐使用，因为这对于幸运伤害的提高并没有任何帮助；视野+2也一样，在其他情况下比较实用，不过由于幸运战术需要生产大量侦察车，因此一般不发愁视野问题。

## 各指挥官之幸运战术小评

最后，我们来分析一下各个指挥官在幸运战术上的不同表现，希望能加深您对这方面的理解。有些指挥官虽然战斗力很强，不过和幸运战术关系不大，这里就略过不谈了。由于信赖度高低是影响幸运伤害的一个重要因素，这里列举出来希望能引起大家的注意。

由于参考了前几期掌机迷，终于狠下心买了台PSP，成为军校中唯一有PSP的学员，幸福啊！（孙彪）
男，19岁，河南省郑州市，450001

## Jake（约翰）

信赖度：Rachel★★　　Jess★

主要特点就在于能力比较均衡，还有较好的信赖度支持，尤其是步兵在平原上有所加强，和对方拼步兵时有一些优势。此外，他Super Power效果不错，虽然攻击力提升有限，但移动力和射程的加成确实难能可贵。不过他整体作战实力较低，不和Rachel或Jess搭档的话，使用价值不大。

## Rachel（蕾切尔）

信赖度：Nell★★★　　Jake★★

实力很强，和Nell的3星高信赖度保证了幸运伤害的输出，她自己修理+1的能力多少也能起到一点作用。最可怕的地方还是Super Power的3枚导弹，由于作为炮灰使用的步兵很多，能量蓄积起来很快，导弹轰炸后再清理对方的残余无疑是件快事。

## Eagle（伊格尔）

信赖度：Andy★★　　Sami★★★

Drake★★

很多人都觉得他像Max那样，只适合机械化作战，但看他如此之高的信赖度支持，我们不得不考虑去挖掘他幸运战术方面的潜力。他优秀的空军能力可以保证制空权，这是幸运战术的构成部分之一；CO POWER的二动效果可以便于行军，虽然攻击力会有所降低，但幸运伤害不减，利用一些兵种相克的优势来攻击效果还是不错的（比如直升机打重坦克），二次行动也等于是提高了幸运攻击的效率。相比起需要依靠Super Power一发定乾坤的时代，现在的Eagle打法更加灵活多变了。

## Andy（良）

信赖度：Max★　　Eagle★★　　Hawke★

作战能力不强，但信赖度支持不错，和Eagle搭档时，这幸运攻击还是有一定威力的。他主要意义就是利用特技回复部队HP，提高幸运攻击的效率；另外Super Power的效果相当出色，不但回复了作战部队的HP，还提升了移动力，便于在一回合内集中攻击，这对于慢吞吞的步兵来说是很重要的支持，如果在Tag Break中效果就更好了！

## Sami（多米诺）

信赖度：Sonja★　　Eagle★★★

Sami是公认的辅助强者，在幸运战术上表现也不差。首先她优秀的步兵能力保证了比拼步兵时的优势，还可以生产一些炮兵来遏制对方的轻坦克或者对空战车。和Eagle高达3星的信赖度保证了她的幸运伤害输出，这样主攻时也能让对手感到压力。Sami的主要意义就是让幸运战术中所需要投产的大量步兵更好的发挥价值，而占领能力和偷袭总部依然是杀手锏。

## Hachi（哈奇）

信赖度：Sensei★★

奸商出马自然不一样，减价后不仅对于只重数量不重质量的幸运战术是一个良好的支持，还提高了高级兵种出现时间和转型效率。此外，值得一提的就是他和Sensei之间的搭档效果，虽然Tag Break没什么修正，但有2星信赖就够了。Hachi生产能力强，Sensei又有免费的“人体炼成术”，根本不发愁会缺少步兵来用。

## Grit（比利）

信赖度：Olaf★　Max★★

狙击手Grit惯用的打法就是步兵+远程部队推进，有了他的远火威慑，对方的步兵杀手——轻坦克、对空战车之流就不敢轻易造次。但可惜的是Grit相性不差，但Olaf和Max来打幸运战术无疑是一种巨大浪费，所以不要依靠他在幸运战术上有什么主攻表现了！只要靠远火压住对方不敢出头，这就相当足够了。

## Colin（伊万）

信赖度：Sasha★★★

他和Hachi的作用基本上差不多，但敛财的方式有所不同。虽然生产能力上稍逊于Hachi，但Super Power效果不错，原本是只能靠幸运攻击揩油的步兵和侦察车，现在摇身一变也成为了杀手。另外就是他和Sasha之间的搭档效果，在3星信赖度支持下，不仅部队数量高，而且幸运攻击的效率同样也不错。两人真可谓是黄金搭档。


玩游戏是付出，看PG是收获！（魏之翼）
男，17岁，上海市宝山区海江二村48号502室，200094，QQ：409967770

## Sasha（莎夏）

信赖度：Colin★★★

她的主要意义就是用来支持Colin，要么就是依靠自己CO POWER的能力来给Nell等人一些支援。其它方面和幸运战术关系不大。

## Jugger（基波）

信赖度：Koal★★　　Kindle★

通常情况下，幸运攻击的基础值上限他最高，但算上同样“不凡”的下限，实际效率可要比Nell差远了，不过还是比信赖度支持不够的Flak好用一些。基本用法和Nell类似,只不过高级兵种尽量不要交给他来开火，遇到基础值下限就麻烦了。而步兵和侦察车之类的无所谓,本身伤害就低到可以忽略不计,即使赶上下限，效果也还是一样的。Flak和Jugger几乎没有任何区别，且性能稍差，就不重复介绍了。

## Drake（莫普）

信赖度：Eagle★★

他主要价值就是利用特技来削减对方燃料,这对于对手的空军是一个较大威胁。少了对方的空军威胁,幸运战术实施起来就方便得多。此外和Eagle搭档时也可以用幸运战术主攻。

## Jess（汉娜）

信赖度：Jake★　　Javier★

由于信赖度支持有限，所以擅长机械化作战的Jess并不会在幸运战术上过多亮相。她主要价值就是利用高级兵种，也就是幸运战术所要求的兵种构成的一部分，来发挥她的能力。另外对移动力的有加成和补给燃料弹药的特技也有一定作用。

## Nell（凯瑟琳）

信赖度：Rachel★★★

从前文对幸运伤害的分析中我们就已经看到她出众的实力，而最近几期高战前线中一直都在介绍她，相信大家对她实在太熟悉不过了！除了优秀的个人能力外，她另一个特点就是能力均衡，所以可以和现在所列举出的任何指挥官进行搭档，所构成战术的变化和可塑性都很强，大家有兴趣可以慢慢发掘吧！

## Kanbei（菊池）

信赖度：Sonja★★★　　Javier★

部队有防御加成，再加上3星信赖度支持，这还不是我们的使用理由么？由于部队造价贵，所以需要生产部队时就换上Sonja。另外Kanbei比较注重部队的个体作战能力，所以幸运战术的应用要适可而止，步兵和侦察车的幸运伤害只是攻击力输出的一个手段，而并非全部手段。这点和其他人疯狂派步兵送死的打法是不同的。

## Sonja（明日香）

信赖度：Sami★　　Kanbei★★★　　Lash★

从她本身能力来说，怕是最不适合打幸运战术了（因为有坏运气），不过在3星信赖度的支持下，这坏运气也就没有这么明显了。即使如此，她和Kanbei搭档时也不宜去主动攻击，利用自己高视野优势侦察并用远程兵器揩油即可，需要幸运攻击时换Kanbei来就足够了。

## Sensei（山本）

信赖度：Hachi★★　　Grimm★

士兵部队攻击力稍高，但这个不是主要的，最主要还是依赖他免费“炼成”士兵的能力，这些士兵既可以投入幸运攻击，又可以作为能量的来源。和Hachi搭档时也可以作为幸运战术的主攻力量。

## Koal（恰卡）

信赖度:Jugger★★　　Kindle★　　Adder★

他的作用主要是依靠自己仅5星的Super Power来配合Nell等人使用Tag Break，这样可以很好的把慢吞吞的步兵集中起来在一回合发动猛攻，类似于Andy所起到的效果。另外，他和Jugger、Adder战术组合起来颇具特点，好好利用下信赖度支持来打幸运战术也是不错的。

## Adder（斯内克）

信赖度：Koal★

主要作用和Koal类似，不过2星的CO POWER比较好用，一般情况下可以帮助调动部队。和Koal搭档时不仅有少许信赖度支持，而且发动Tag Break的速度也是全组合中最快的。

---

新年开始，希望和我一样的玩家能有好运气！（曹一帆）
男，19岁，上海市浦东新村利津路729弄30号1701室，200129

# 动物之森部分资料

| NDS | 任天堂 | 2005.11.23 |
| --- | --- | --- |
| | ETC | 1–4人/5040日元 |
| 欢迎来到 动物之森 | | 256M |

## 发型选择方法

### 发型选择回答

- ふだんの生活 Every day
  - キモチいい Warm...
    - 笑颜でふり向く Grin and say hi → A
    - ムシする Ignore 'em → B
  - アツイよね Sweaty!
    - あたり前じゃん Oh yeah! → C
    - ど–でもいい Nah → D
- とくべつな日 Big nights
  - もちろんさ！ Well, duh!
    - スロ–なバラ–ド Power ballad → E
    - ノリのいい曲 RAWK! → F
  - 残念なから…… Unfortunately...
    - それはちょっと I'd rather not → G
    - はずかしいって！ I'm embarrassed! → H

**发型A**

男

女

**发型B**

男

女

**发型C**

男

女

**发型D**

男

女

**发型E**

男

女

**发型F**

男

女

**发型G**

男

女

**发型H**

男

女

# 狐狸商店限定家具一览

| 家具名称 | 价格 |
|---|---|
| あおいテ−ブル | 3600 |
| あおいベッド | 4200 |
| あかコ−ナ− | 13600 |
| アジアなテ−ブル | 4600 |
| アジアなベッド | 5080 |
| いど | 5400 |
| ウォッシュトイレ | 3960 |
| カラフルなとけい | 2960 |
| カラフルなベッド | 8400 |
| カントリ−なイス | 2800 |
| カントリ−なタンス | 5440 |
| くすりだな | 4560 |
| くら | 4360 |
| くろいにほんとう | 24000 |
| くろいまねきねこ | 3400 |
| くろのナイト | 5600 |
| くろのル−ク | 5600 |
| ゴング | 3580 |
| サイコロコンポ | 4300 |
| 32がたワイドテレビ | 4400 |
| サンセベリア | 2400 |
| しかくいちくおんき | 5160 |
| ししおどし | 3600 |
| シックなクロゼット | 5120 |
| シックなタンス | 5120 |
| しばかりき | 5520 |
| しゃこうきどぐう | 2880 |
| しろいにほんとう | 73600 |
| しろのナイト | 5600 |
| しろのル−ク | 5600 |
| すごそうなキカイ | 7200 |
| スチ−ムロ−ラ− | 9000 |
| スペ−スシャトル | 5560 |
| たぬきのおきもの | 4000 |
| ティンパニ | 4200 |
| テ−ブルきょうたい | 4960 |
| とうめいなもけい | 6720 |
| ト−テムポ−ル・サテ | 2800 |
| トライフォ−ス | 20000 |
| バスケットのゴ−ル | 4240 |
| バリケ−ド | 2400 |
| パルテノンのはしら | 7200 |
| パンダのチュンチュン | 960 |
| ひだりてまねきねこ | 3400 |
| びょういんのベッド | 7200 |
| プ−ル | 1980 |
| プロしようコンポ | 5500 |
| ベビ−ベッド | 5800 |
| ポトス | 2600 |
| みどりのクロゼット | 4600 |
| みどりのタンス | 4640 |
| メリ−ゴ−ランド | 1280 |
| モノクロクロゼット | 5120 |
| モノクロテ−ブル | 3800 |
| ラブリ−クロゼット | 4480 |
| ラブリ−テ−ブル | 3600 |
| リゾ−トなイス | 3200 |
| リゾ−トなベッド | 4400 |
| ロイヤルなイス | 4200 |
| ロイヤルなベッド | 6240 |
| ログチェア | 3400 |
| ログチェスト | 4320 |
| ロケット | 4800 |
| ロボクロゼット | 4800 |
| ロボランプ | 3600 |

# 全化石列表

| 化石名 | 卖价 |
|---|---|
| あしあとのかせき | 1000 |
| アパトのあたま | 5000 |
| アパトのからだ | 4500 |
| アパトのしっぽ | 4000 |
| アンキロのあたま | 3500 |

| 化石名 | 卖价 |
|---|---|
| アンキロのからだ | 3000 |
| アンキロのしっぽ | 2500 |
| アンモナイト | 1100 |
| イグアノのあたま | 4000 |
| イグアノのからだ | 3500 |
| イグアノのしっぽ | 3000 |
| ウンコのかせき | 1100 |
| コハク | 1200 |
| Sタイガ-のあたま | 2500 |
| Sタイガ-のからだ | 2000 |
| サメのはのかせき | 1000 |
| さんようちゅう | 1300 |
| しそちょう | 1200 |
| シダのかせき | 1000 |
| ステゴのあたま | 5000 |
| ステゴのからだ | 4500 |
| ステゴのしっぽ | 4000 |
| セイスモのあたま | 5000 |
| セイスモのむね | 4500 |
| セイスモのこし | 4000 |
| セイスモのしっぽ | 4500 |
| タマゴのかせき | 1400 |
| Tレックスのあたま | 6000 |
| Tレックスのからだ | 5500 |
| Tレックスのしっぽ | 5000 |
| ディメトロのあたま | 5500 |
| ディメトロのからだ | 5000 |
| ディメトロのしっぽ | 4500 |
| トリケラのあたま | 5500 |
| トリケラのからだ | 5000 |
| トリケラのしっぽ | 4500 |
| パキケファロのあたま | 4000 |
| パキケファロのからだ | 3500 |
| パキケファロのしっぽ | 3000 |
| パラサウロのあたま | 3500 |
| パラサウロのからだ | 3000 |
| パラサウロのしっぽ | 2500 |
| スズキリュウのあたま | 4000 |
| スズキリュウのくび | 4500 |
| スズキリュウのからだ | 4500 |
| プテラノのあたま | 4000 |
| プテラノのからだ | 4000 |
| プテラノのさよく | 4500 |
| プテラノのうよく | 4500 |
| ペキンげんじん | 1100 |
| マンモスのあたま | 3000 |
| マンモスのからだ | 2500 |

# 不算秘技的秘技

### 向流星许愿吧!

流星出现的时间为晚上7:00–早上3:59，流星只是随机出现，和风水等没有关系。

许愿方法：手上不装备任何道具，这一点十分重要。听到流星划过夜空的声音时按A，这时角色会做出祈祷的姿势，也就完成了许愿。

转天会得到礼物，礼物也是随机的，有一定几率可以获得超高级家具。

### 摇钱树

在村子种可以种摇钱树，首先要有得到金铁锹（获得方法是普通铁锹埋一天），然后在地上挖坑，把钱埋进去。4天后，树就长成了，但是长成摇钱树的几率非常低，摇钱树的特点是在树上结3×3万的钱袋，只能收获一次。没长成摇钱树的树木和普通的一样。

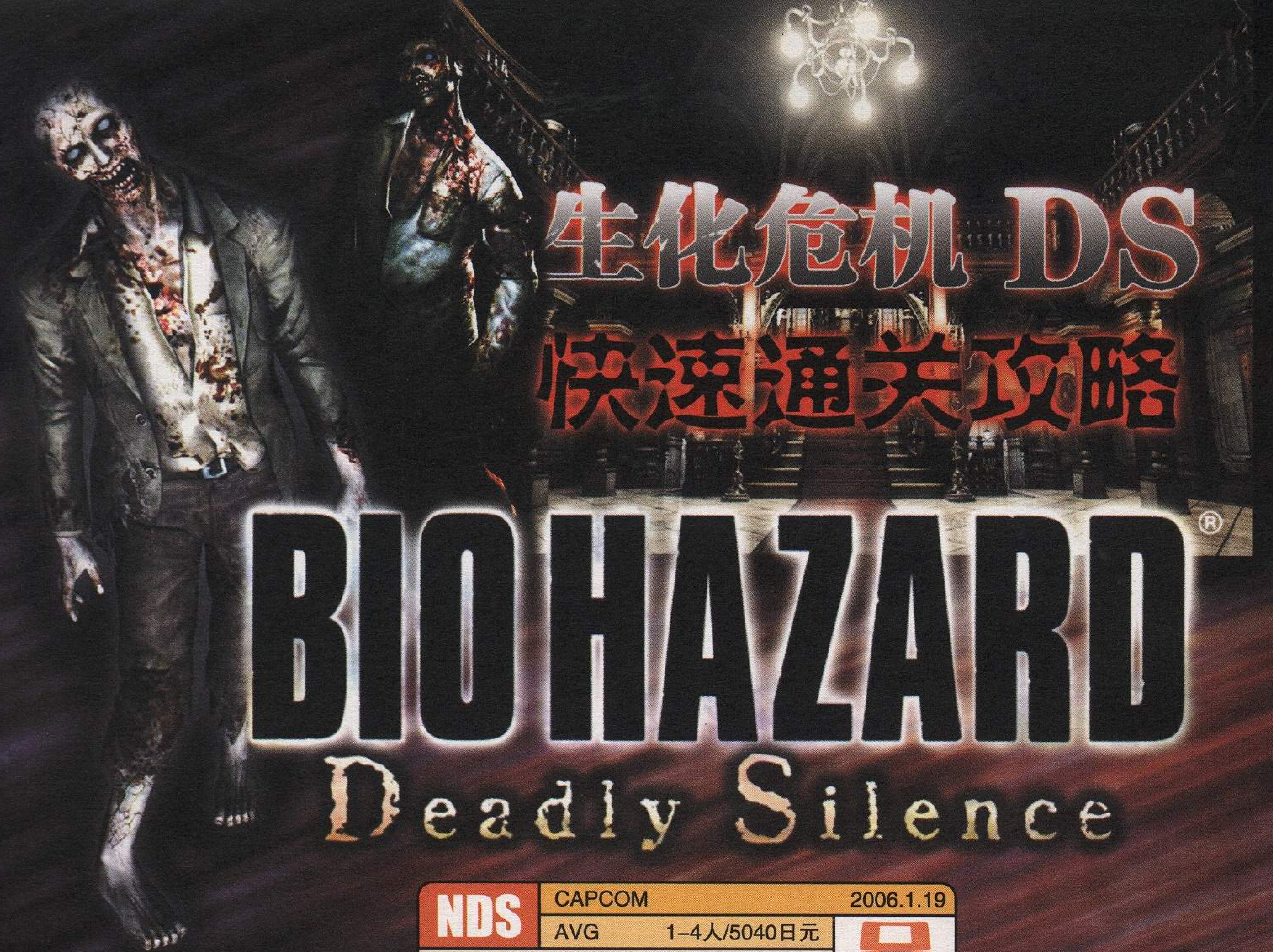
埋在土中的钱数目要在100以上。另外，长成摇钱树的几率会因为种下去钱的数目发生变化，这种说法目前还没有得到验证。

### 利用建立新人物来存贮物品

游戏中一个人物只能带15个道具，储物箱最多也只能存90个道具。利用信件保存的系统，把道具绑在信件上，然后再保存到邮局，可以再多存75个。不过这180个物品对于一些收集狂来说还是不够的。游戏中的人物村子等设施都是通用的，但是人物的物品、储物箱、邮件以及图标等都不是共通的，也就是说如果在游戏中建立4个人物，也就有4×180的储物空间了。

### 雨天和雪天

在下雨和下雪的时候可以钓到海鱼中出现率最低的空棘鱼。在雪天或雨天过后（转天）可以在地里挖到土偶，土偶一共有127个，每个卖价都是828，而且在商店中不能预定。



# 生化危机DS 快速通关攻略

## BIOHAZARD® Deadly Silence

| NDS | CAPCOM | 2006.1.19 |
| --- | --- | --- |
| | AVG | 1-4人/5040日元 |
| 生化危机 死寂 | | 1Gb |

文、责编/岚枫

相信很多读者朋友都已经将生化系列的最新作《生化DS》通关数遍了吧，不知道在上期杂志中小枫制作的攻略对您的游戏攻关是否有一些帮助。其实在上期攻略过程中小枫就一直在考虑这篇快速通关攻略的可行性，在经过大概两天时间的研究后，小枫冒死献上本人的拙作，望与各位读者大家分享。因为工作繁忙，时间有限，在研究中一定会有瑕疵存在。姑且当作是抛砖引玉吧，小枫在这里热烈欢迎读者朋友们来函挑战最速通关的极限时间，封神榜的位置也就是留给你们这些达人的哦！

**人物小档案**
Jill Valentine
シル・バレンタイン
年龄/23
血型/B
身高/166CM
体重/50.4KG

**S.T.A.R.S.阿尔法小队所属成员，作战位置是“RS（Rear Security）”。行事认真，正义感强，性格心直口快，心里想的事情立刻就会表现在脸上。手非常巧，擅长用别针开锁。出勤的时候一般身着便于活动的轻装，头上带嵌有S.T.A.R.S.徽章的贝雷帽。武器方面，基本武装是经过自行调整的制式手枪“Samurai Edge”以及小型的军用求生刀。根据作战现场的状况，也能够使用重火器。**

**加入S.T.A.R.S.之前曾在美国陆军特种部队“Delta Force”中参加特殊训练课程，获得爆炸物处理执照，成绩非常优秀。进入小组之后发挥出优秀的作战能力，即使陷入不测事态也不胆怯，始终沉着冷静地执行任务。不过在发生公馆事件时，即使是她也无法继续保持平静的心情。面对着不断出现的惨事，她本性中的柔弱流露了出来。虽然经历过严格的训练，但身处这样一个超越常识的地狱，她还是表现出了女孩子的焦急与慌乱，并且因此恐惧而颤栗。**


杂志改版是过程，内容精彩是结果，愿PG过程中顺利，结果永远坚定。（赵淼）
男，16岁，北京丰台区右安门玉林小区24楼104号，100069

挑战条件：
■ 游戏使用角色为吉尔，重生模式一周目，所有装备为初期。
■ 不考虑结局和剧情的发展，一切都以最速为前提。
■ 零存盘并且不使用急救剂。

# Q&A

## 为什么吉尔篇要简单一些？

相比之下，吉尔篇的最速的挑战难度要比克里斯篇低得多，很多玩家都会说那是因为克里斯篇的流程难度要高一些。其实不然，挑战这个项目时，克里斯篇难度80%以上是集中在他区区六格的物品栏位置上。在最速攻略时，如何安排道具取得和安置是相当大的一个难点。有时为了可以不跑异次元箱一气呵成的完成游戏流程，可能会因为重要道具的数量太多而舍弃掉补给道具甚至是武器。吉尔八个道具栏位置至少在本作的最速挑战过程还不会让玩家有捉襟见肘的感觉，只要计算好路线和道具和取得就不会有大问题。

## 如果有无限弹药的强力武器会不会更快？

这是一个误区，因为即使你有了强力武器，也是为了对付敌人用的。而实际上在最速攻略过程中，杀敌数要求是越少越好。因为每开枪打死一个丧尸都绝对比你躲过他直接通过要慢！所以除了个别位置比较特殊的丧尸必须消灭外，都应该以躲避为前提通过，这也间接的减少了弹药的消耗，以及在寻找子弹上浪费的时间。

## 最速攻略时都要注意哪些问题？

◆所有过场情节全部跳过，像过门、上下楼梯这样的动画因为已经没有读盘时间了，也可以直接按掉。

◆不走回头路，争取在最短的路线内完成游戏的整个流程。所有的支线剧情完全舍弃。要对游戏的流程和地图非常熟悉，在后文中笔者会给出具体的路线分析。

◆DS版中新增加的主视角模式是一个时间杀手，要尽可能少的路过可能会出现此模式的场景。在不得已进行主视角模式时，要保证全部一闪解决掉敌人。

◆游戏中所有谜题的解决方法必须熟记于心。

◆尽可能的不利用异次元箱，武器的残弹数为0时再进行手动填弹，避免因不必要的填弹而浪费时间，但BOSS战前例外。

◆尽力避免受伤，如果需要药草回复时，也应该找一些必须经过的，没有敌人或敌人非常少的场景拣取。使用药草时以红、绿的组合为最佳，可以一次将HP补满。最好是在濒死状态下使用，避免不必要的浪费。回复用药草不能常备身上，尤其是在前期道具栏紧张时期。所以如何躲避敌人才是整个攻略过程中最大的难点。

## 挑战时应该用什么武器好呢？

霰弹枪！无疑是它！游戏前期就可获得的武器，拥有广泛的攻击范围和不错的威力。弹药的补给上也算丰富。游戏中的普通丧尸都可以一枪解决。7发的一次填弹数也算够用，在对付几个BOSS时基本都可以不用二次填弹。

碍于时间有限，小枫在快速攻略过程中并没有做到完美，中间耽误了一些时间，最终的完成时间是1小时02分。理论上可以将时间缩短在1小时以内。希望广大达人读者将您的好成绩与大家分享！

↑在BH2的警察署中出现的STARTS的众队员合照，洋馆事件后几乎全军覆没。

论成败人生豪迈，如果游戏失败，大不了从头再来。（郭兴）
男，18岁，北京顺义区幸福东区14号楼一单元301，101300

# 最速流程

1：大厅[1]~食堂[2]~走廊[3]~食堂[2]~大厅[1]

在食堂[2]火炉上取得エンブレム。

2：房间[4(主)~走廊[5]~走廊[6]~房间[9]~房间[10]

进入洋馆一层东侧的房间[10]取得霰弹枪。被巴瑞救出后马上装备上霰弹枪。

3：走廊[12]~走廊[13]~SAVE房间[14]~上楼梯来到二层走廊[30]~U形走廊[32]

在[14]取得道具“药”。

4：二层平台[33]~环形走廊[46]~从[47]的楼梯下到一层

在环形走廊[46]上将石像推下。

5：走廊[20] ~走廊[18] ~房间[19]

在房间[19]将“药”投入到机器中毒死植物，取得铠形钥匙。

## CHART1~2

●回到大厅寻找威斯克时为了节省时间只需要在一层大厅的楼梯下转一圈即可。

●走廊[5]中两只丧尸犬直接躲过即可。

●与PS版不同，取得霰弹枪的房间内共有三名丧尸，现在吉尔手上只有一把9mm手枪和15发子弹。把它们全部消灭显然会浪费很多时间，这里进门应该马上举枪打倒离自己最近的那个丧尸，运气好的话2、3枪就可以爆头，不过死不死都没有关系，只要倒下就好。之后马上拿走墙上的霰弹枪，利用房间内的椭圆形桌子躲避另外一个丧尸追击后离开。这里路线并不固定，因为打倒第一个丧尸的时间不同，其他位置的丧尸也会有所不同，需要玩家随机应变。

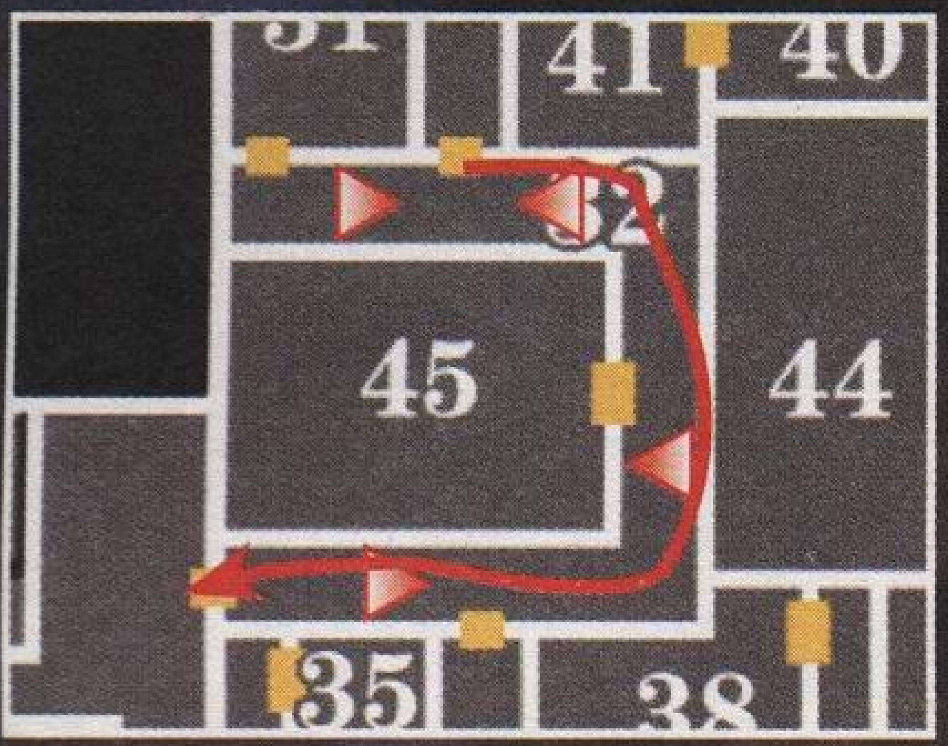
## CHART3

●进入[12]后一发霰弹解决面前的两个丧尸，虽然这里并不是必须消灭它们，但为了后期打算还是先打死得好。注意为了保证一枪毙命等它们离得稍微近时再开枪。

●来到走廊[13]，先绕过面前的丧尸，右侧SAVE房间[14]的门口还有一个丧尸，这里地形狭窄又是被前后夹击，建议将[14]门口的丧尸打死，举枪时可能会被系统优先瞄准后面的丧尸，用L键来切换。

在房间[14]取得药后，将异次元箱中的两包霰弹枪子弹换出来，急救剂则放到箱子里面。在这次最速攻略中只会使用两次异次元箱，这是第一次。

●上到二层走廊[30]，左、右各有一名丧尸，从右边丧尸的背后穿过。之后U形走廊[32]的穿越是个难点，具体见路线示意图：（▶表示敌人面朝方向向右）

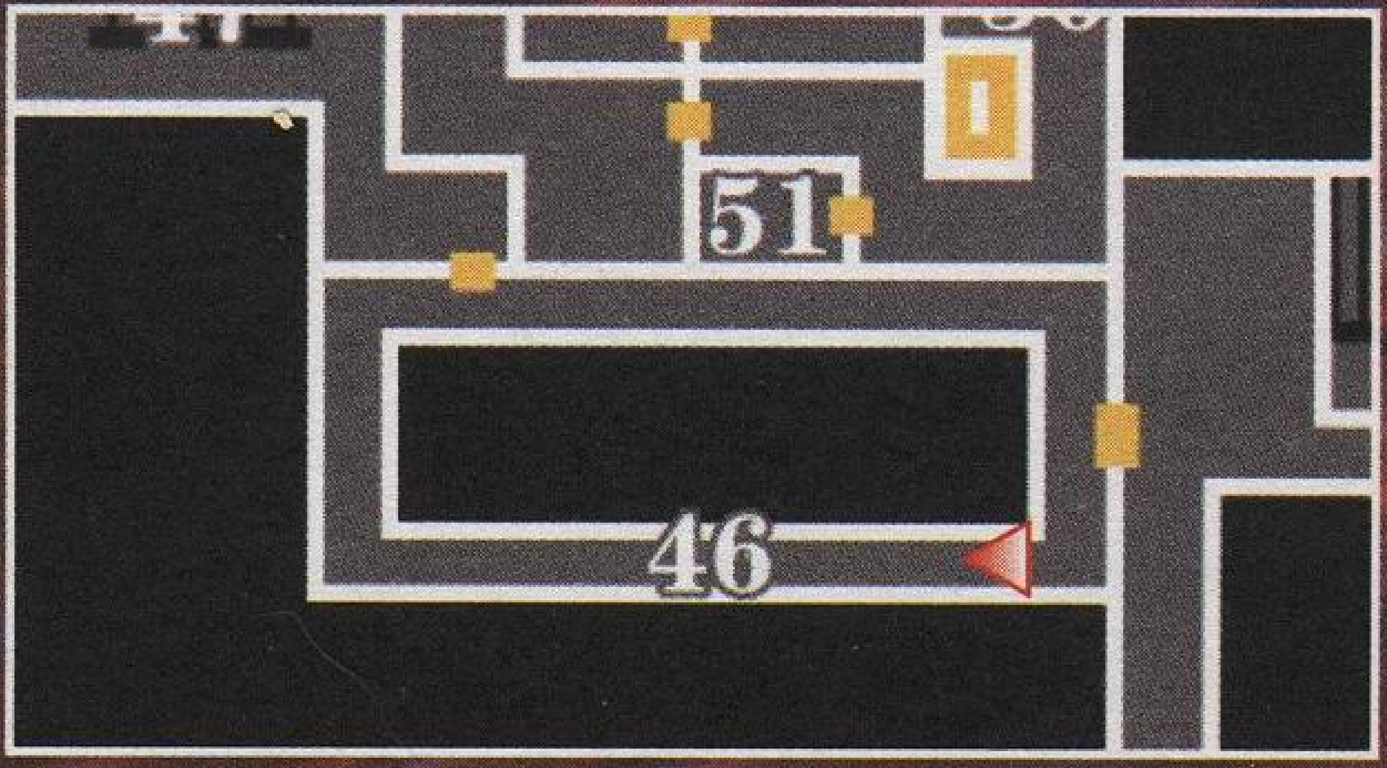



←开门后左侧的丧尸不好躲避，对操作没有信心的玩家可以选择杀掉、躲避的话可以从它的右侧穿过。注意离开前有一个趴在地上的丧尸，要从旁边绕过去。

## CHART4

●来到[33]时会得到巴瑞送的6发硫酸弹，因为根本都没有枪械来使用它，这些子弹也就变成了占道具栏的鸡肋。

●在环形走廊[46]必须将石像从缺口推到一层的食堂中，这里有一个乌鸦和两个丧尸必须除掉，首先要在图示位置等待乌鸦过来，它一般会就近落在地上，用刀向下攻击将它杀死，之后用一发霰弹枪将石像后的两个丧尸一起打死。



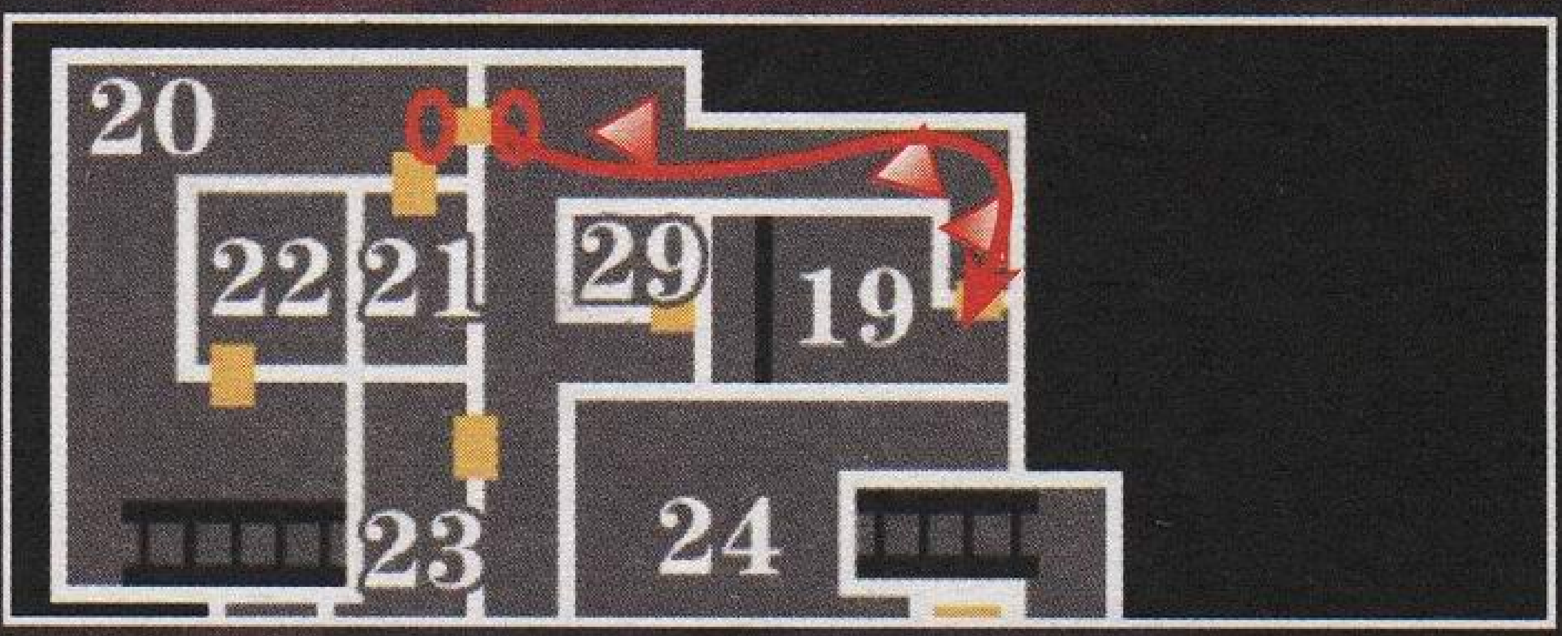

←能否在这里最速杀死乌鸦将是关键。

●刚进入房间[47]，面前就会有一个丧尸，可以选择打死，当然躲避也可行的。这里要先后退一步，然后从冲过来的丧尸左侧穿过，后面还有一个丧尸只会吐出酸液，从它身边直接穿过无妨，头顶的乌鸦则可以无视。

## CHART5

●下到一层走廊[20]时会遇到三只从窗外跳进的丧尸犬的袭击，全部需要躲避掉，操作心得是一定要快跑，如果面前有丧尸犬从窗外跳进，选择从它落地后的身后位置穿过，这样可以利用它转身所花费的时间拉开距离。

●接下来的走廊[18]仍然还是跑，路线见图示，进入房间[19]前因为通道狭窄，又有两个丧尸封道而比较难缠，不过只要掌握对方的面朝方向就可以轻松从它们的背后穿过。






游戏作为生活的调味品固然非常重要，但把握来之不易的学习机会和长知识、长才华且树立人生理想的美好青春才是最重要的。（马骥骊）男，16岁，河北秦皇岛市海港区红桥里十八栋二单元十号，066000，QQ：124129373

## CHART6

●从房间[19]中出来时将再次遇到那两个丧尸，路线与去时相同，但注意在第一个拐角处一定要最速通过，否则会被后面的第二个丧尸咬到。接着穿过走廊[18]下面的房门来走廊[3]，在经过暗室[29]门前时往里面开一枪，这里虽然视角并看不到里面的情况，但实际却有一只暴走丧尸，必须消灭掉。

●下面就是要用最短的路程取得风之印章和盾形钥匙，前面之所以要打死[29]门前的暴走丧尸也是为了这里可以减少更多的麻烦。路线如下：

房间[24]换取ゴールドエンブレム —> 食堂[2]将ゴールドエンブレム放到火炉上方的凹槽中 —> 拣取蓝色的宝石并将它放在暗室[29]的虎形石像上取得风之印章 —> 返回食堂[2]调查座钟取得盾形钥匙。

## CHART7~8

●再次返回U形走廊[32]时丧尸的具体分布请参照上面的图示。

●一进入[37]马上开枪，一发霰弹可以解决两只丧尸。此时的道具栏数量应该是8个，进入大蛇房间后将盾形钥匙扔掉，留下一个位置拿月亮印章。在[39]与大蛇的BOSS战前一定做一次手动填弹，如果血量充足的话与它硬拼就可以，五到六发霰弹枪就可解决，离开前别忘了取得木桶上的七发霰弹枪子弹。

## CHART9

●剧情过后吉尔会躺在SAVE房间[22]的床上，此时她的HP和中毒状态会完全恢复，因此不用担心前面BOSS所受的伤害。在这里要第二次使用异次元箱调整道具，把巴瑞给的硫酸弹和铠形钥匙放入箱内，将红草和绿草拿出来并组合一下放在身上，至此到游戏结束前都不会再碰异次元箱了。

●刚从SAVE房间[22]出来时，要马上向右转上楼梯，因为左边就有一只丧尸犬，来到二层的[47]以后，按图示的路线可以避开两个丧尸直接通过。因为前面已经走过一次了，所以这里不会太陌生，第一个丧尸仍然还是吐酸液，直接通过，后面的丧尸一定要小心，可以穿越的空间很小，必须依靠准确的操作快速通过。

●要一直来到洋馆一层东侧，中间仍然还要躲避多个丧尸，因为是返回同样的路线，这里就不多说了，只要按照相反的方向计算路线即可。

**→在遇到第一个丧尸时不要慌张，只需从它的身旁挤过去即可。如果觉得第二个丧尸躲避起来困难的话，可以选择干掉它。**

**6：走廊[18]～走廊[3]～房间[24]～食堂[2]～暗室[29]～食堂[2]**

用最快的速度解开谜题取得风之印章和盾形钥匙。

**7：大厅[1]～二层平台[33]～U形走廊[32]～房间[45]**

注意躲避丧尸，在房间[45]解开天平谜题取得太阳印章。

**8：房间[36]～房间[37]～房间[39]**

在[36]中遇到中毒的里查德选择不做人工呼吸，完成与大蛇的第一次BOSS后取得月亮印章。

**9：房间[22]～从一层走廊[20]上到二层[47]～环形走廊[46]～……～从二层走廊[30]下到一层的[13]**

从洋馆西侧一层来到洋馆东侧一层，为了避免触发主视角模式而选择走二层。

**10：房间[12]～长廊[16]～房间[17]**

在[12]中解开画谜取得星星印章，将四枚印章放在长廊[16]的尽头打开房门，在[17]取得四角扳手。

**11：场景[54]（主）～场景[55]～乘升降机到场景[56]～通道[58]**

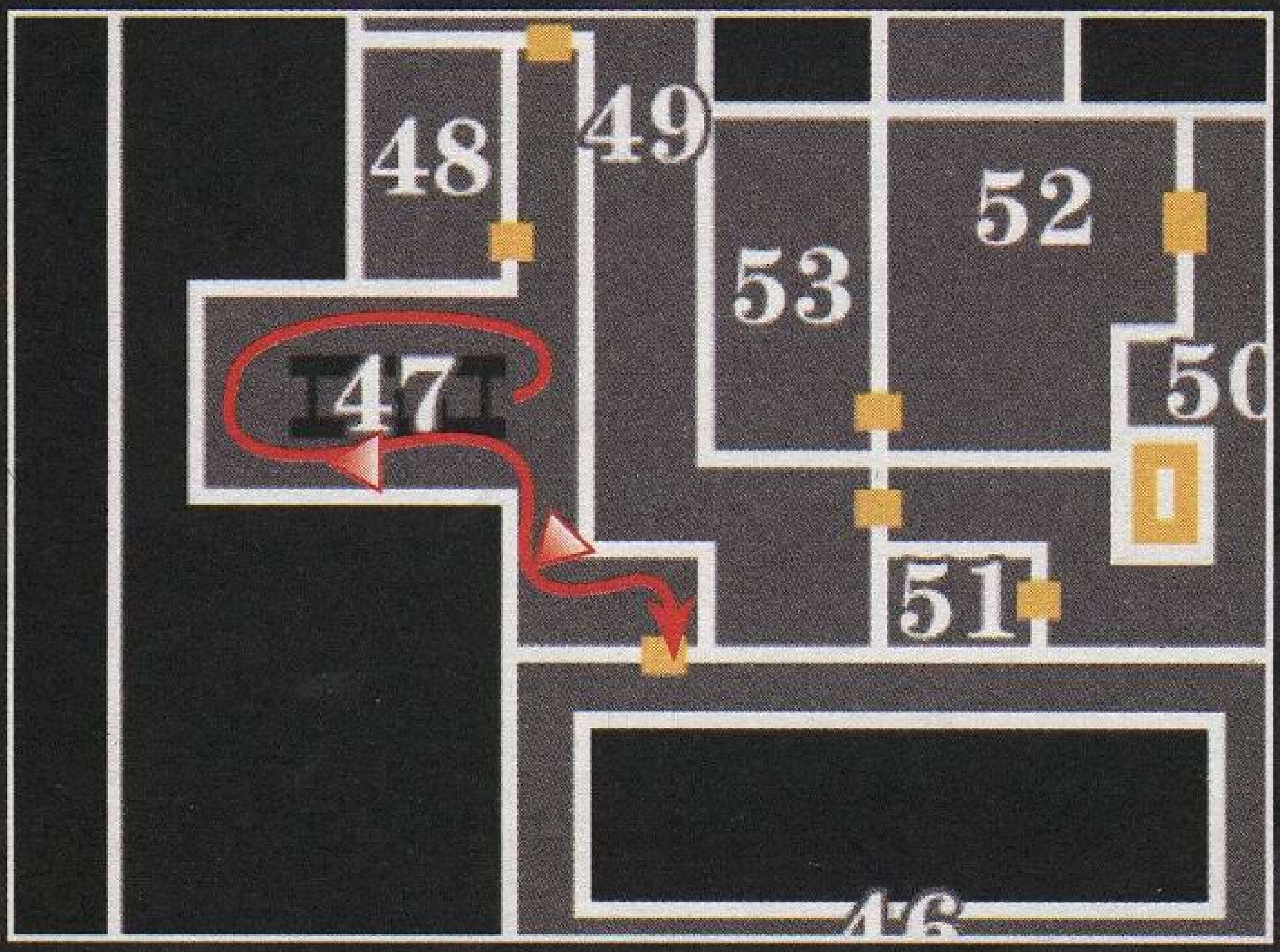
用四角扳手将水库中的水放掉并通过，途中的丧尸犬和乌鸦全部无视。

## CHART10~11

●取得星星印章后从[11]出来迎面就会碰到一个丧尸，只要将他从狭窄的通道中引到宽阔的地方就可轻松躲过去。

●在长廊[16]中安置印章时，这里有一只乌鸦和一只丧尸犬必须杀掉，之前一直放在身上的9mm手枪终于派上了用场，这时应该还有10到12发子弹，足够对付它们的了。进门后马上举枪向上开枪可以解决乌鸦，后面的丧尸犬就非常容易对付了，至此9mm手枪也结束了它的使命。

●放掉[55]中水库的水从下面穿过，在对面有一个装死的丧尸躺在那里，要注意绕行。




对游戏，我们要学会坚持，但在坚持的过程中，我们更应当学会如何从游戏中找到快乐。（胡巍）
男，17岁，四川广汉，618300

## CHART12~14

●在房间[64]要紧靠着左侧的墙壁调查浴盆，这样在水放掉后出现的丧尸就会离吉尔比较远了，拿到钥匙后转身就可以逃走。来到房间[65]中，要先对脚下来一发霰弹，将趴在地上的丧尸打死，在床上取得红色小本躲开丧尸后离开。

●进入走廊[65]之前会有植物从破裂的洞口中伸出攻击吉尔，只有将门口的石像推到这里才能避免伤害，但这里为了节约时间只有硬抗下来了。

●房间[68]中有一个丧尸和一只受感染的蜘蛛，首先要快速冲到房间内干掉丧尸，不要被蜘蛛憋在小走廊里出不来，到了宽阔的地方先回避它的毒丝后再攻击，一定要避免中毒，之后推开衣柜找到下行的梯子。

●在通道[74]中推木箱做浮桥时要用刀来杀掉杀人蜂，在房间[78]中取得钥匙后，别忘了拿台面上的14发霰弹枪子弹。

●在与プラント42のメモ的BOSS战时只需要几发霰弹枪即可，剧情后会有巴瑞前来营救。如果HP不够的话就用之前留在身上的道具回复一下。

## CHART15

●在返回洋馆的过程中，会出现两次主视角模式，在场景[56]中的那次全“一闪”解决敌人后可获得4发霰弹枪子弹，必须获得。

●回到洋馆在走廊[12]中会第一次遇到猎杀者，剧情过后马上向右转然后跑开，这样可以避开它的第一次攻击，切换场景后迅速进门来到走廊[13]。在这里同样有两只猎杀者，贴着左侧的墙壁跑可以直接上楼梯。动画过后，不要再上楼梯，举枪瞄准，两发霰弹将右上方的猎杀者打死，这样上到二层走廊[30]后就可以避免被前后夹击。上来后左边还有一个丧尸，贴着左侧的墙壁可以直接通过。

●在与大蛇进行BOSS战前还是不要忘记手动填弹一次，转动唱片机时要保持均速，这样才能使音乐流畅，一定要一次完成。

**12：走廊[61]～房间[64]～房间[63]（主）～走廊[65]～大厅[66]（主）**

房间[64]的浴盆中取得制御室的钥匙，同时在[63]的床上取得红色小本。再到[66]蜂巢的下面找到002房间的钥匙。

**13：房间[68]～沿梯子下到通道[74]～大厅[75]～房间[77]～房间[78]**

从房间中的[68]梯子来到中庭地下，解开[77]中的电子锁，在[78]中取得003房间的钥匙。

**14：回到房间[68]～走廊[65]～大厅[66]～房间[71]（主）～房间[73]**

用钥匙进入房间[71]，解开机关后进入[73]，战胜プラント42のメモ后取得兜形钥匙。

**15：回到洋馆走廊[12]～走廊[13]～上到二层走廊[30]～房间[43]～房间[44]**

再次返回洋馆，用兜形钥匙进入房间[44]，与大蛇进行第二次BOSS战。

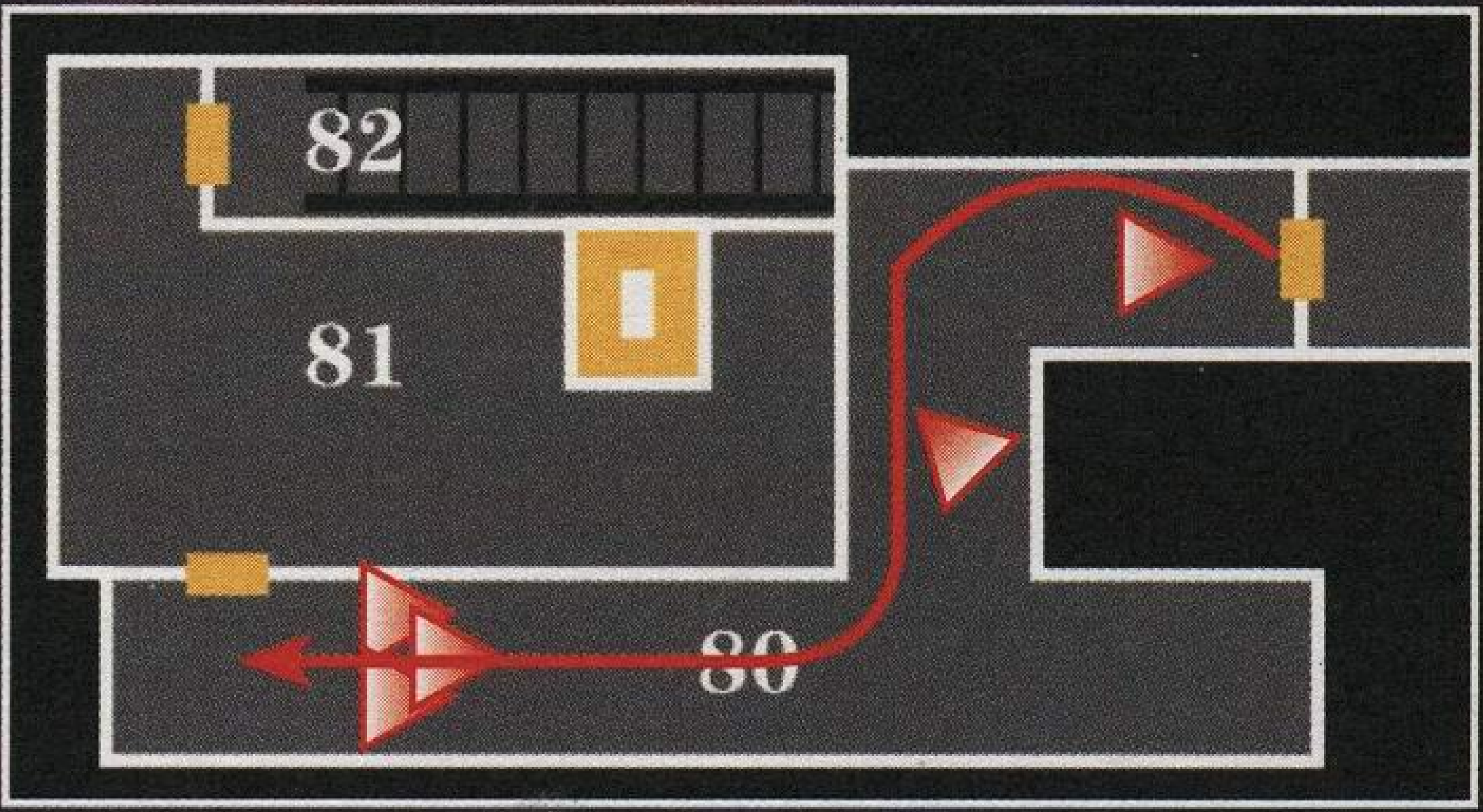
**16：来到洋馆地下场景[79]～场景[80]～房间[81]～乘升降机到走廊[50]**

将[79]中取得的火焰喷射器放在[80]门口的机关即可通过。

## CHART16

●在场景[79]中可以拿到火焰喷射器和7发霰弹枪子弹，这里有4个丧尸，等到它们离近后再开枪，一发霰弹可以解决绝大部分敌人，如果有侥幸活下来的直接躲过去就可以了。这里不要使用火焰喷射器，因为攻击的效率太慢。

●在场景[80]中也有不少的丧尸，具体路线见图示，门口处趴着的丧尸直接绕过就可以，拐弯之后会有一个暴走丧尸冲过来，从它的右侧穿过。来到最后的直行通道，这里有两个丧尸在啃嗜着另外一个丧尸，直接从它们中间冲过去即可，把火焰喷射器放在门口的架子上后通过房门。



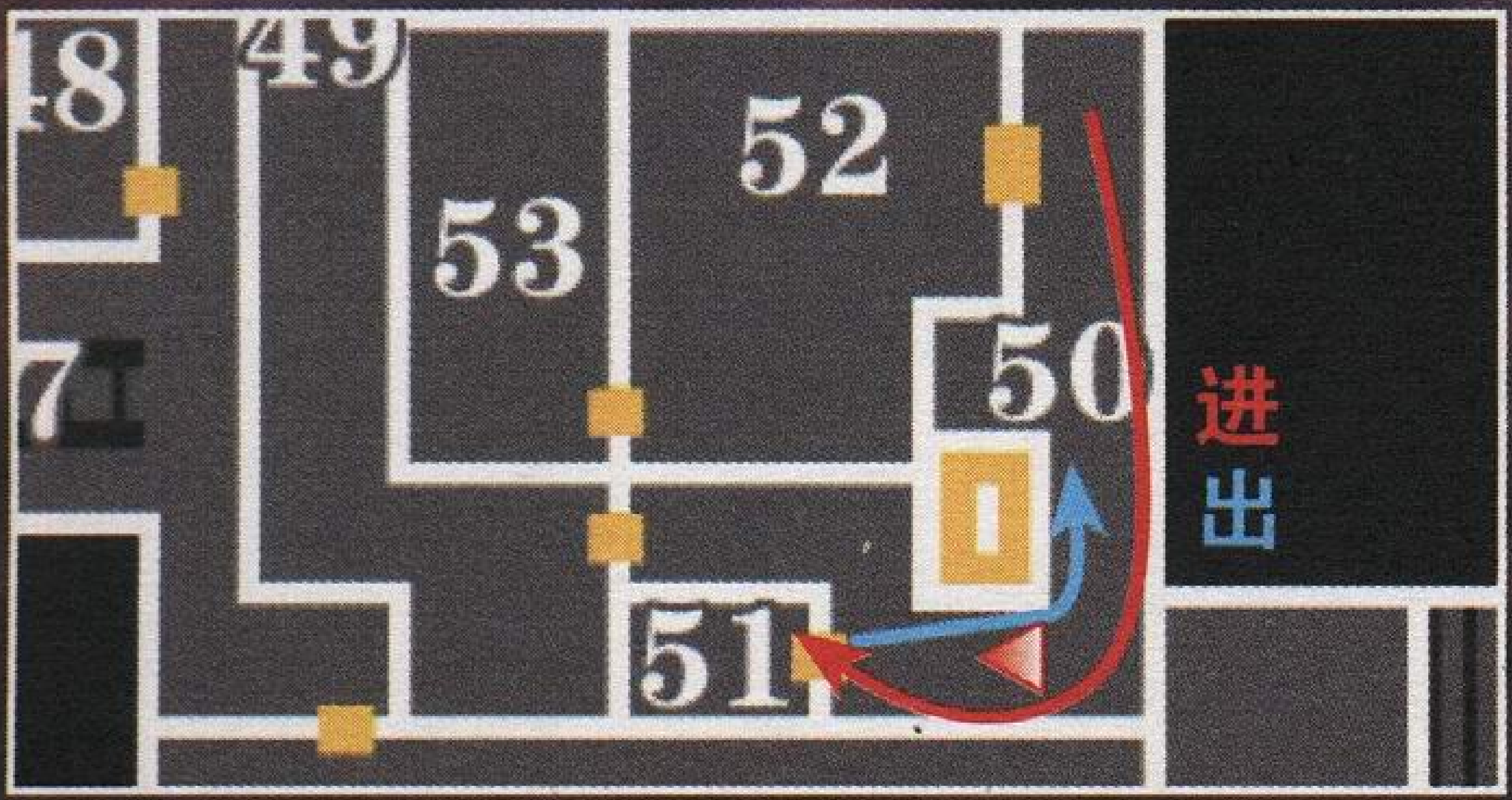

↑这张地图的右下方有绿草可以取得，如果HP紧张的话可以选择拣取，但要注意拐角处的暴走丧尸。另外在安装火焰喷射器时动作也要快，在丧尸接近前离开。

## CHART17

●在房间[81]升降梯的门口还有一只趴着的丧尸，从它的右侧绕行过去。

●来到二层走廊[50]后，马上向左跑，前方有一只猎杀者，抢在它攻击吉尔前进入图书馆[52]。进入房间内左行到达两座书架的中间处向里面开枪，那里有一只丧尸，一直向前穿过房门就可以进入房间[53]。在这里完成谜题就会得到艾里克的信，出来时会遇到奇美拉的袭击，这里要趁它没攻击前从它的左边快速穿过。来到图书馆[52]，在书架的夹层中同样有一只奇美拉，它此时是背对着吉尔，因为它是从左边进行转身，只要靠着右边的书架强行穿过即可。

●再次返回走廊[50]，准备进入房间[51]，在这样狭小的通道中有一个猎杀者把守，如图示进入时要从贴着左侧的墙壁向前跑，趁它转身的功夫通过；而出来时就要惊险一些了，虽然是正面面对猎杀者，但因为它是左手攻击，所以只要从它的右边穿过就可以避免伤害。




## CHART18

●回到房间[81]利用餐桌躲开暴走丧尸的追击，来到洋馆一层。一路避开丧尸和蜘蛛直到西侧的走廊[6]，这里道路狭窄崎岖，敌人众多想要无伤通过必须要对敌人的所在位置相当的熟悉。整个走廊中共有两个丧尸和一个猎杀者，刚进门后应该先停顿1到2秒钟时间，这是为了使第一个拐角处的丧尸面朝位置发生一点变化，之后贴着右侧墙壁直接通过第一个拐角，这里如果不事先停顿的话，一定会被咬到。之后是从左边闪过后面猎杀者的攻击。最后一个拐角是最难通过的，进入拐角前的直道时可以看到丧尸的面朝方向，如果时间掌握好的话应该正好赶上他侧面面对吉尔，这里就要算好前进的时间然后贴着左侧墙壁拐过去。因为看不到前方的具体距离还有多少，非常容易被咬到。不要妄想去开枪射击，因为后面还有猎杀者一直在尾随着。而在[16]、[17]两个场景中遇到的猎杀者都只需贴着左侧的墙壁就可以顺利通过。

**17：房间[81]～乘升降梯到二层走廊[50]～图书馆[52]～房间[53]～房间[51]**

在房间[53]的暗室中找到艾里克的信，再到房间[51]中取得蓄电池。

**18：返回房间[81]～通过楼梯[82]回到洋馆一层～……～一直来到房间[17]离开洋馆**

因为并没有多余的道具补给，途中还会有非常多的敌人，这里必须依靠操作一枪不开直接通过。

**19：中庭外部[54]～……～中庭内部[73]**

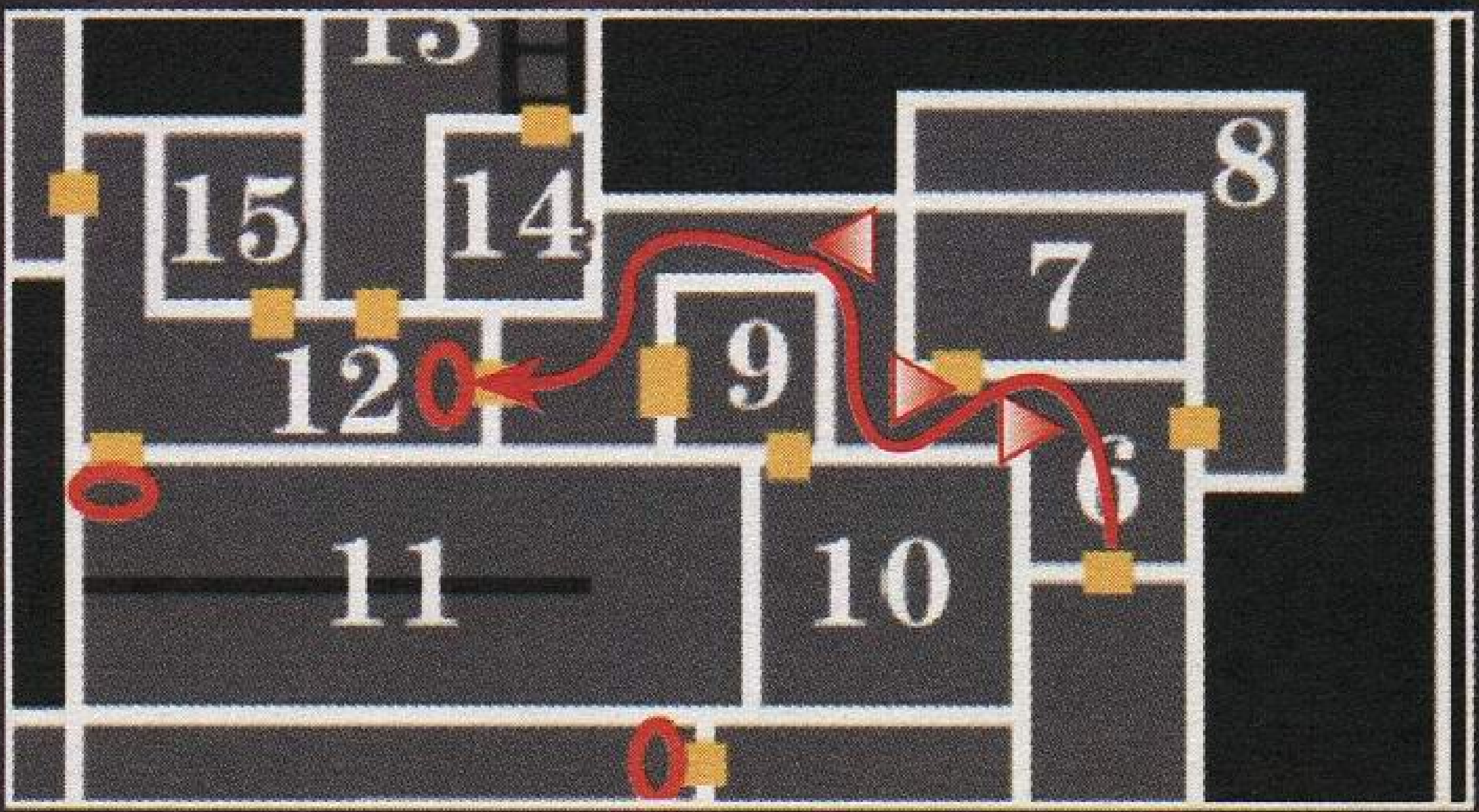
用主视角模式与大蛇进行第三次BOSS战，战后获得最终之书（下）。

**20：返回中庭外部[56]～场景[54]～场景[55]（主）～场景[54]～中庭外部[56]**

在场景[56]下方将蓄电池安置好，回到[55]用扳手将水蓄满，再回到[56]沿梯子进入中庭内部。

**21：中庭地下[83]～场景[84]～场景[85]～场景[86]～……～场景[83]**

取得六角扳手。

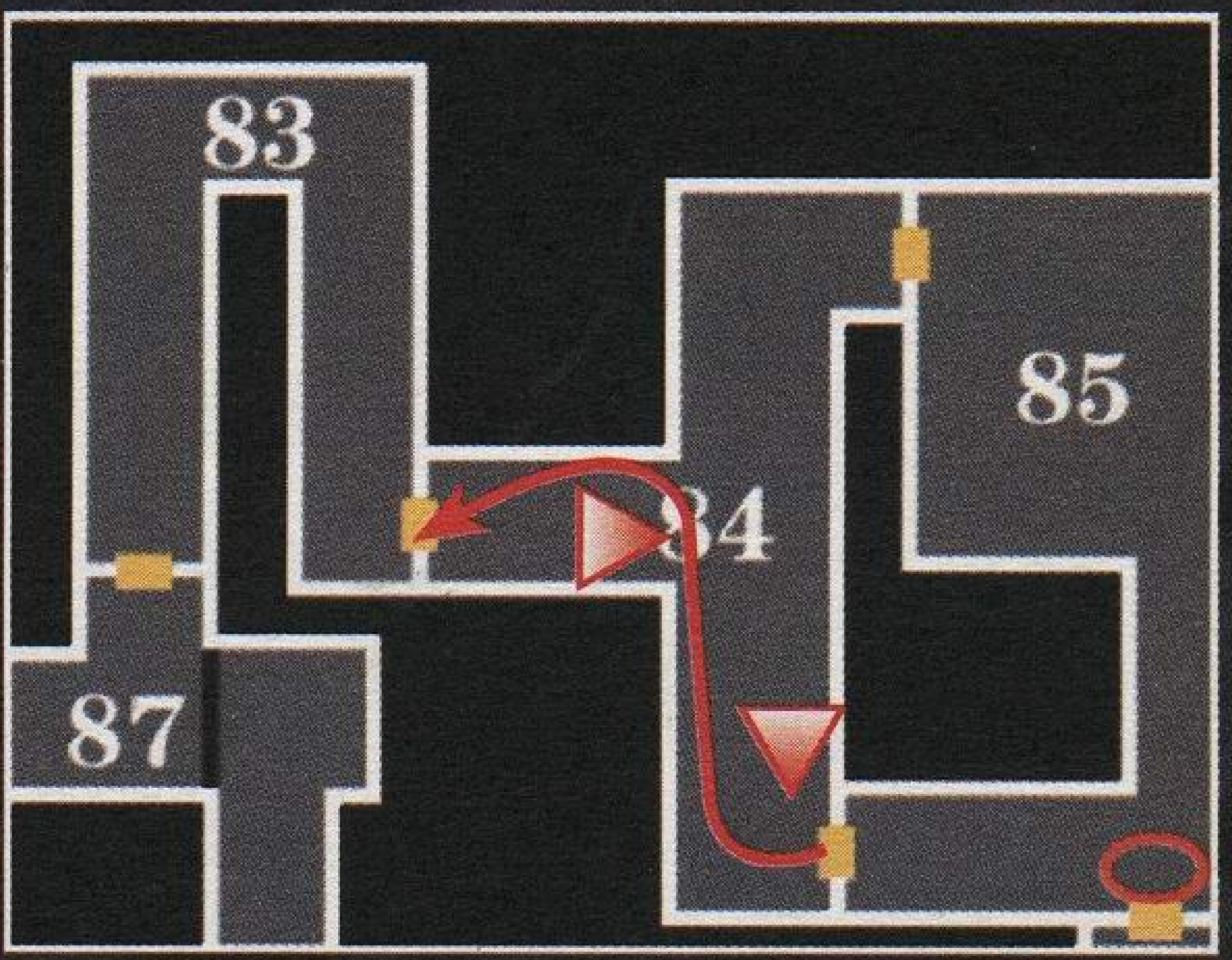



## CHART19~21

●再次返回中庭内部这里也会有一些猎杀者，只要遵循从它的右手边通过就不会有危险。

●在用刀与大蛇搏斗时一定要保证刀刀命中，每次“一闪”攻击后要补上两小刀，这样的话很快就可以结束战斗。

●在中庭地下时取得六角扳手后在场景[84]会遇到三只奇美拉，仍然还是跑！具体路线如图示：




←奇美拉的攻击力和攻击范围都很大，但弱点是速度较慢，因此不用慌张。

时光如水，生命如歌。转眼掌机迷都50期了，祝天下掌机迷和《掌机迷》永远健康快乐。（黄洋）
男，23岁，安徽省巢湖市皖维集团东生活去28栋107室，238000

## CHART22

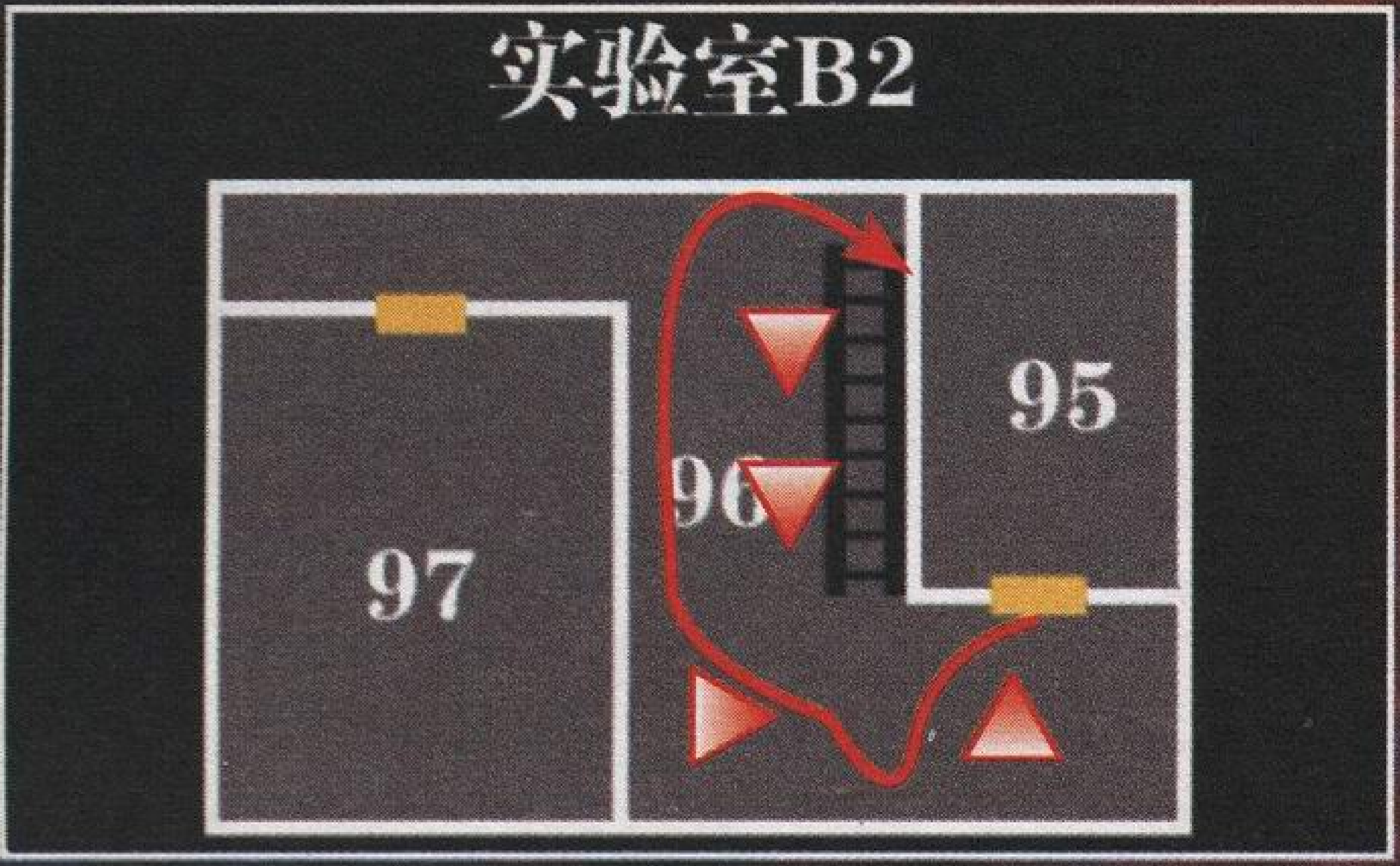
●在场景[87]中，需要先将巨石引出来再从打开的墙壁中穿过，但注意在进入通往场景[88]的门前，一定要贴着左侧墙壁跑，小心猎杀者的袭击。

●场景[88]与黑色大蜘蛛的BOSS战时小心不要中毒，贴着它的身体跑动并射击，这样它转动起来的速度就会变慢，8发左右的霰弹枪就可以解决。在用匕首划通往场景[89]门上的蜘蛛丝时，从侧面划可以提高不小的效率，减少浪费的时间。

●场景[91]中用六角扳手转动机关三次就可打通通道，尽头处的巨石不必引出。

## CHART23~25

●在B2层的场景[95]中有大量丧尸围攻吉尔，但为了节省那少得可怜的霰弹枪子弹仍然还要选择跑，估计大家对这种穿梭于丧尸间的操作应该驾轻熟路了吧。具体路线请见图示：

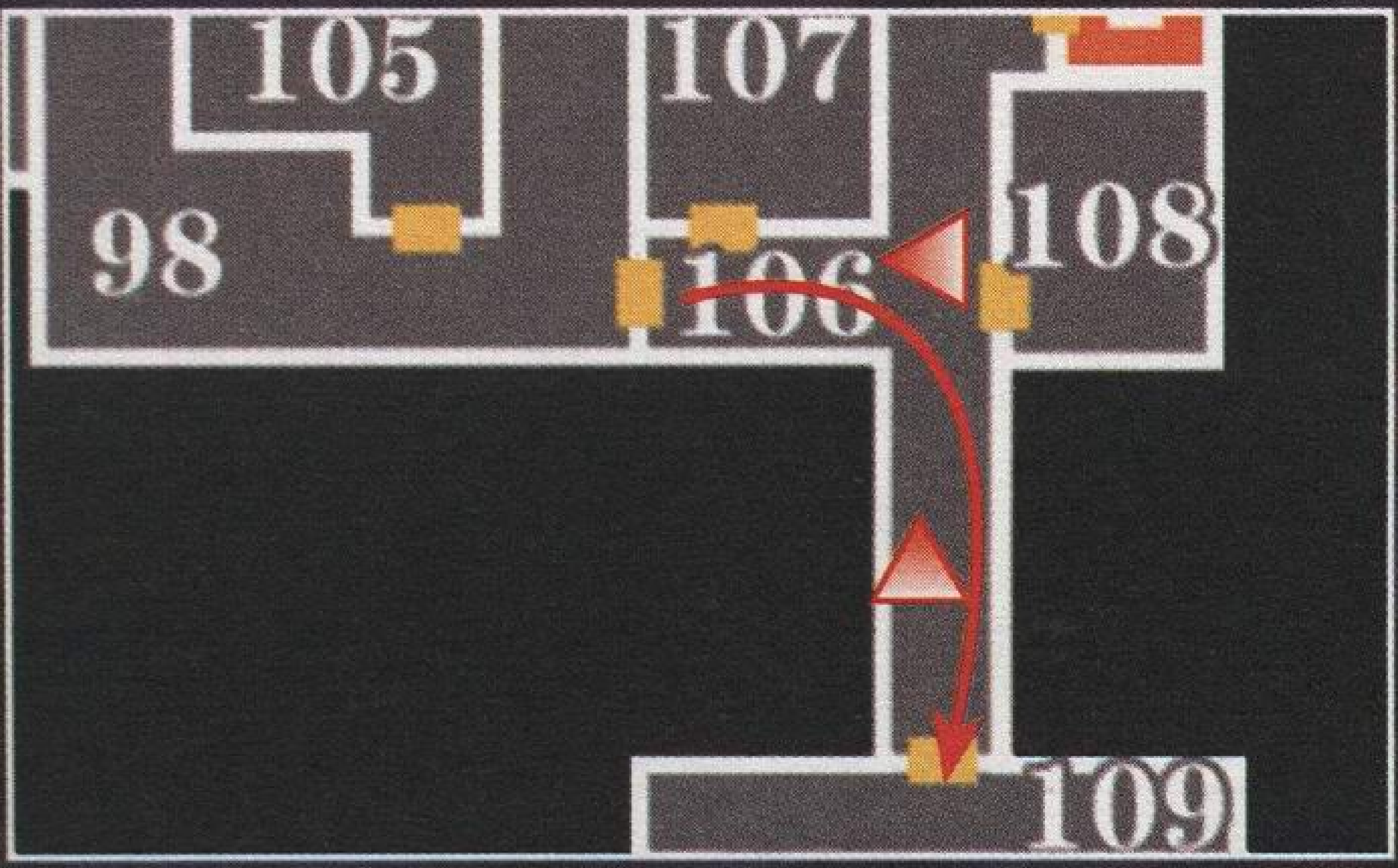



↑一定要小心第二个趴在地上的丧尸。

●在B3层的环形场景[98]中会有几个威力强悍并且移动速度超快的丧尸，一定要小心它们。不过这里的道路还算宽阔，敌人又是分散分布，躲避起来比较容易。

●在B3层房间[99]调查电脑解锁前，最好先把丧尸引开，否则解锁后很容易被它伤害到。

●再次返回B2层时，一定要优先干掉[97]门前的那个暴走丧尸，获得动力室的钥匙后回到B3层，在狭窄的走廊[106]中同样要躲避两个丧尸，具体如图示：




22：场景[83]～场景[87]～场景[88]～场景[89]～场景[91]～房间[92]（主）

到达房间[92]解开谜题取得最终之书（下）。

▼

23：乘升降台来到中庭[59]～实验室B1[93]～B2[95]（主）～B2[96]～B3[98]～B3[99]

到达B3房间[99]解开B2[97]的门锁。

▼


23：乘升降台来到中庭[59]～实验室B1[93]～B2[95]（主）～B2[96]～B3[98]～B3[99]

到达B3房间[99]解开B2[97]的门锁。


▼

24：回到B2房间[97]～……B3走廊[106]～场景[109]（主）、[111]

在B2房间[97]中取得动力室的钥匙，返回B3打开[98]到[106]的房门，在[109]和[111]两个场景中将升降梯的电力恢复。

▼

25：从B3层的升降梯下到B4～……～返回B1层[93]～长廊[94]～中庭[60]

打败暴君后，拿到实验室钥匙离开。返回B1层最后来到中庭[60]发射信号弹完成游戏。

●与暴君的战斗大概需要8发霰弹，解决它后马上去威斯克的身边取钥匙，后面的事情就简单多了，拿到蓄电池装在升降梯上，最后到中庭[60]的平台上发射信号弹结束游戏。

对于任何一个玩家而言，能玩到自己喜爱的游戏是最幸福的了，有时玩遍一个游戏或许可能改变你的心情。（杨行）
男，19岁，辽宁省大连市胜利路康平街69号，116021

游戏是灵魂，我是灵魂的肉体。只有两者合一才两全其美。（张顺利）
男，14岁，北京市朝阳区大柳树村88号，100023

ロストマジック

# LOSTMAGIC

作为NDS上即时战略类游戏的第一款作品，《失落的魔法》在操作设定方面还是相当令人满意的，基本实现了类似电脑鼠标的功能，战斗时的紧张感也毫不逊色。AI偏低的缺陷是大多数掌机游戏的通病，希望这一点能在以后新的游戏中得到改善，让更多的玩家领略掌机RTS的乐趣。

文责/暗凌

| NDS | TAITO | 2005.01.19 |
|---|---|---|
| | RTS | 1-2人/5040日元 |
| 失落的魔法 | | 对应触笔、WiFi |

## 不同的结局

上期攻略中所提及的结局只是本作的结局之一，实际上在某些关键选项处选择不同的分支可以迎来其他结局。

如果坚持不把光之杖交给黄昏之歌姬，那么她就会先后杀掉特莉丝缔娅和雷欧纳德，受到打击的艾萨克失魂落魄，被黄昏之歌姬趁机控制。不过实际上那两人并没有被杀死，接下来要再次打败六大贤者，战术仍然是使用同属性的魔物攻击，最后的对手是特莉丝缔娅，打败她之后，如果选择了“**さよならだ**”，就会迎来BAD ENDING，如果选择了“仆**はできない**”，则是NORMAL ENDING。

在BAD ENDING中，艾萨克杀死了包括自己的父亲在内的六大贤者，而继承了光之杖的他，作为最后的光之贤者，被黄昏之歌姬杀死。艾萨克知道黄昏之歌姬所建立的新世界的开端，一定会是一段染血的历史，他也不愿生存在那种世界。

NORMAL ENDING中，艾萨克不忍对特莉丝缔娅下手，于是他找回了本心，然后就要打败黄昏之歌姬拯救世界。

## 通关后要素

第一次通关后保存一个通关存档，读取通关存档的话可以进行二周目的游戏，剧情与一周目相同，其中一些固定战斗的胜利条件发生变化，魔物等级大幅度提升，所有贤者的等级都是最高的50级。第二次通关后仍然保存通关存档，读取通关存档则可以进行三周目游戏，跟二周目没有差别。

此外通关后在标题画面会多出一个音乐欣赏模式，可以欣赏通关动画以及本作的主题曲，不过这段动画做得实在很简单啊。

## 隐藏剧情

本作中有两处隐藏剧情，第一处是艾萨克会遇到两个走散的孩子，两人都在努力寻找对方，却总是错过，如果正确的指路促使他们重逢，过一段时间再遇到他们的时候，就会得到他们赠送的魔物。这种魔物的造型非常有意思，方方的白白的，看起来很像年糕的样子，得到时为35级，有兴趣的玩家也可以培养一下。

另一处隐藏剧情是关于龙的传说，在塔姆塔村听小女孩描述一种奇妙的魔物的外形后，地图上会新增加几个名字是???的地点，移动到那里时发生战斗，目标是打败传说中的魔物，就是本作中最强的魔物——龙。龙也是可以捕捉的，等级为40级，除了移动力很惨之外，其他能力都相当惊人。隐藏剧情中新出现的地点有六个，分别可以捕捉到六种属性的龙，每种龙的属性影响其

本身的一种能力，火属性的龙攻击力高，水属性的龙回避高，风属性的龙移动力高，地属性的龙物理防御高，暗属性的龙命中率高，光属性的龙魔法防御高。

## 魔法图鉴

魔法的设定是本作最大的亮点，除了独创出用触笔画魔法符号这种新颖的玩法外，各种魔法的组合让游戏性更加丰富，探索未知的魔法是非常有意思的事情，而战斗中灵活使用各种魔法更是制胜关键。下表列出的是游戏中所有的魔法，数量达到360种之多！其中红色代表火属性、蓝色代表水属性、绿色代表风属性、棕色代表地属性、黄色代表光属性、灰色代表暗属性，有些魔法效果相同，区别是范围的不同，攻击范围越大的魔法攻击力越高。

| 编号 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 001 | 飞べ火球 | 发射一个火球，可能令敌人烧伤 |
| 002 | 飞べ冰弹 | 发射一个冰弹，可能令敌人冻住 |
| 003 | 飞べ风刃 | 发射一个风刃，能把敌人推远 |
| 004 | いでよ土壁 | 制造岩石屏障，阻挡敌人前进 |
| 005 | 愈しの光 | 己方单体HP回复 |
| 006 | 我に仕えよ | 设置陷阱捕捉敌人 |
| 007 | はぜよ爆炎 | 在指定范围内发生爆炸 |
| 008 | 降れよ豪雨 | 在指定范围内降雨，能使熔岩冷却凝固 |
| 009 | 逆巻け风刃 | 在指定范围内产生龙卷风 |
| 010 | まとえ硬き铠 | 己方单体物理防御上升 |
| 011 | まとえ光の铠 | 己方单体魔法防御上升 |
| 012 | 痛みの咒い | 敌方单体物理攻击和魔法防御下降 |
| 013 | 燃やせ灼热の雨 | 在指定范围内降火雨，形成熔岩地形 |
| 014 | 冻れ身体の芯まで | 对敌方单体攻击，有很大几率使其冻住 |
| 015 | 风よ我が身を运べ | 使施法者瞬间移动到指定地点，无法移动到不可能进入的地点 |
| 016 | 降れよ巨岩 | 随机掉落一些岩石的范围攻击 |
| 017 | 返せ真实の姿 | 把魔法变化的地形回复原样 |
| 018 | 击ちこめ毒の针 | 使敌人中毒 |
| 019 | 贯け火炎 | 发射贯穿性的火球，可能令敌人烧伤 |
| 020 | 导け火炎 | 发射贯穿性的追踪火球 |
| 021 | 逃れえぬ业火 | 锁定指定范围内的敌人，发射火球攻击 |
| 022 | 贯け冰柱 | 发射贯穿性的冰弹，可能令敌人冻住 |
| 023 | 导け冰柱 | 发射贯穿性的追踪冰弹 |
| 024 | 逃れえぬ水阵 | 锁定指定范围内的敌人，发射冰弹攻击 |
| 025 | 贯け疾风 | 发射贯穿性的风刃，能把敌人推远 |
| 026 | 导け疾风 | 发射贯穿性的追踪风刃 |
| 027 | 逃れえぬ突风 | 锁定指定范围内的敌人，发射风刃攻击 |
| 028 | 贯け弹岩 | 发射贯穿性的岩弹 |
| 029 | 导け弹岩 | 发射贯穿性的追踪岩弹 |
| 030 | 逃れえぬ巨岩 | 锁定指定范围内的敌人，发射岩弹攻击 |
| 031 | 贯け光枪 | 发射贯穿性的激光 |
| 032 | 导け光枪 | 发射贯穿性的追踪激光 |
| 033 | 逃れえぬ神罚 | 锁定指定范围内的敌人，发射激光攻击 |
| 034 | 贯け黑虫 | 发射贯穿性的暗光 |
| 035 | 导け黑虫 | 发射贯穿性的追踪暗光 |
| 036 | 逃れえぬ暗黑 | 锁定指定范围内的敌人，发射暗光攻击 |
| 037 | はぜよ红莲の爆炎 | 在指定范围内发生火属性爆炸 |
| 038 | はぜよ灼热の爆炎 | |
| 039 | はぜよ地狱の爆炎 | |

| | | |
|---|---|---|
| 040 | うなれ冰结の吹雪 | 在指定范围内发生水属性爆炸 |
| 041 | うなれ极寒の吹雪 | |
| 042 | うなれ零度の吹雪 | |
| 043 | まざめ白刃の暴风 | 在指定范围内发生风属性爆炸 |
| 044 | まざめ斩击の暴风 | |
| 045 | まざめ瞬杀の暴风 | |
| 046 | ほえろ怒りの大地 | 在指定范围内发生地属性爆炸 |
| 047 | ほえろ激怒の大地 | |
| 048 | ほえろ愤怒の大地 | |
| 049 | とどろけ白の稻妻 | 在指定范围内发生光属性爆炸 |
| 050 | とどろけ金の稻妻 | |
| 051 | とどろけ神の稻妻 | |
| 052 | すくめ暗黑の雷鸣 | 在指定范围内发生暗属性爆炸 |
| 053 | すくめ漆黑の雷鸣 | |
| 054 | すくめ镇魂の雷鸣 | |
| 055 | 我が命に从え火龙 | 召唤火属性龙攻击 |
| 056 | 我が命に从え炎龙 | |
| 057 | 我が命に从え焰龙 | |
| 058 | 我が命に从え水龙 | 召唤水属性龙攻击 |
| 059 | 我が命に从え冰龙 | |
| 060 | 我が命に从え冻龙 | |
| 061 | 我が命に从え风龙 | 召唤风属性龙攻击 |
| 062 | 我が命に从え岚龙 | |
| 063 | 我が命に从え天龙 | |
| 064 | 我が命に从え土龙 | 召唤地属性龙攻击 |
| 065 | 我が命に从え地龙 | |
| 066 | 我が命に从え岩龙 | |
| 067 | 我が命に从え白龙 | 召唤光属性龙攻击 |
| 068 | 我が命に从え光龙 | |
| 069 | 我が命に从え神龙 | |
| 070 | 我が命に从え黑龙 | 召唤暗属性龙攻击 |
| 071 | 我が命に从え暗龙 | |
| 072 | 我が命に从え邪龙 | |
| 073 | 连なれ火炎 | 连续发射三个火球 |
| 074 | 飞び散れ火炎 | 发射多个火球的范围攻击 |
| 075 | 舞い散れ业火 | |
| 076 | 连なれ冰柱 | 连续发射三个冰弹 |
| 077 | 飞び散れ冰柱 | 发射多个冰弹的范围攻击 |
| 078 | 舞い散れ冰阵 | |
| 079 | 连なれ疾风 | 连续发射三个风刃 |
| 080 | 飞び散れ疾风 | 发射多个风刃的范围攻击 |
| 081 | 舞い散れ突风 | |
| 082 | 连なれ弹岩 | 连续发射三个岩弹 |
| 083 | 飞び散れ弹岩 | 发射多个岩弹的范围攻击 |
| 084 | 舞い散れ巨岩 | |
| 085 | 连なれ光枪 | 连续发射三个光弹 |
| 086 | 飞び散れ光枪 | 发射多个光弹的范围攻击 |
| 087 | 舞い散れ神罚 | |
| 088 | 连なれ黑虫 | 连续发射三个暗弹 |
| 089 | 飞び散れ黑虫 | 发射多个暗弹的范围攻击 |
| 090 | 舞い散れ暗黑 | |
| 091 | 降れよ火炎 | 在指定范围内降下火弹 |
| 092 | 降り注げ热き火炎 | |
| 093 | 烧き尽せ热き业火 | |

| | | |
|---|---|---|
| 094 | 降れよ冰柱 | 在指定范围内降下冰弹 |
| 095 | 降り注げ鋭き冰柱 | |
| 096 | 刺き尽せ鋭き冰枪 | |
| 097 | 降れよ疾风 | 在指定范围内降下风刃 |
| 098 | 降り注げ绿き疾风 | |
| 099 | 飞散せよ疾き岚刃 | |
| 100 | 降れよ石柱 | 在指定范围内降下岩弹 |
| 101 | 降り注げ硬き石柱 | |
| 102 | 贯き通せ硬き岩枪 | |
| 103 | 降れよ稻妻 | 在指定范围内降下光弹 |
| 104 | 降り注げ神の稻妻 | |
| 105 | 净化せよ神の豪雷 | |
| 106 | 降れよ雷鸣 | 在指定范围内降下暗弹 |
| 107 | 降り注げ黑き雷鸣 | |
| 108 | 无に返せ黑き豪雷 | |
| 109 | あたえよ火の接吻 | 用火包围敌方单体，使其严重烧伤 |
| 110 | 包み入め灼热の槛 | |
| 111 | 劫火绚烂 | |
| 112 | とらえよ水の枷 | 把敌人包在水泡中，使其无法行动 |
| 113 | とらえよ水の束缚 | |
| 114 | 永远の槛 | |
| 115 | 双刃の咒い | 攻击被诅咒者的单位会受到反弹伤害 |
| 116 | 复仇の咒い | |
| 117 | 一莲托生 | |
| 118 | 沼地にかわれ | 在指定范围内降下地属性的雨，造成伤害的同时把沙地、流沙变成水塘 |
| 119 | いでよ沼地の恶魔 | 制造出封印敌人行动能力的魔法地形 |
| 120 | つどえ深渊の恶魔 | |
| 121 | 呼べ恐怖の记忆 | 使敌方单体陷入恐惧而逃窜 |
| 122 | 歌え畏怖の赞美歌 | 使指定范围内所有敌人陷入恐惧而逃窜 |
| 123 | 圣战の波动 | 使指定范围内己方单位攻击力上升，敌方单位防御力下降 |
| 124 | さしだせ生命の光 | 吸取敌方单体的HP给施法者 |
| 125 | あつまれ生命の光 | 吸取指定范围内所有敌人的HP给施法者 |
| 126 | 生命のやりとり | 与指定的一个敌人交换HP |
| 127 | 燃えろ红莲の云 | 使指定范围内双方所有单位受到火属性持续伤害 |
| 128 | 燃えろ灼热の云 | |
| 129 | 燃え盛れ地狱の云 | |
| 130 | 冻れ冰结の云 | 使指定范围内双方所有单位受到水属性持续伤害，并可能被冻住 |
| 131 | 冻れ极寒の云 | |
| 132 | 冻てつけ零度の云 | |
| 133 | 风乙女の祝福 | 制造出使己方单位移动力上升的魔法地形 |
| 134 | 传令兵の守护 | |
| 135 | 风の王の圣域 | |
| 136 | まきあがれ沙尘 | 使指定范围内双方所有单位受到地属性持续伤害，并降低命中率 |
| 137 | まいあがれ沙烟 | |
| 138 | 吹き荒れよ沙岚 | |
| 139 | 罪人よひざまずけ | 使指定范围内双方所有单位受到光属性持续伤害，并陷入睡眠状态 |
| 140 | 罪人よ改心せよ | |
| 141 | 罪人よ悔い改めよ | |
| 142 | 逆卷け恨みの云 | 使指定范围内双方所有单位受到暗属性持续伤害 |
| 143 | 逆卷け怨念の云 | |
| 144 | 卷き起け怨嗟の云 | |
| 145 | 吹け赤き风 | 制造出火属性龙卷风 |
| 146 | いざなえ炎の龙卷 | |
| 147 | 荒れよ爆炎の岚 | |

| | | |
|---|---|---|
| 148 | 吹け苍き风 | 制造出冰属性龙卷风 |
| 149 | いざなえ冰の龙巻 | |
| 150 | 荒れよ树冰の岚 | |
| 151 | 吹け绿の风 | 制造出龙卷风 |
| 152 | いざなえ木枯らし | |
| 153 | 荒れよ暴风の岚 | |
| 154 | 吹け土の风 | 制造出地属性龙卷风 |
| 155 | いざなえ地の龙巻 | |
| 156 | 荒れよ大地の岚 | |
| 157 | 吹け白き风 | 制造出光属性龙卷风 |
| 158 | いざなえ光の龙巻 | |
| 159 | 荒れよ辉きの岚 | |
| 160 | 吹け黑き风 | 制造出暗属性龙卷风 |
| 161 | いざなえ暗の龙巻 | |
| 162 | 荒れよ暗黑の岚 | |
| 163 | 运命づけよ时の炎 | 把一个敌人变成定时炸弹 |
| 164 | 定められし死の宴 | 把指定范围内所有敌人变成定时炸弹 |
| 165 | 死神たちの供宴 | |
| 166 | 小恶魔のいたずら | 使指定目标头上落下物体，有唤醒效果 |
| 167 | 恶魔のいたずら | 使指定范围内所有目标头上落下物体，有唤醒效果 |
| 168 | 天使のいたずら | |
| 169 | 飞べ风切りの矢 | 发射一枝魔法箭 |
| 170 | 吹き荒れよ矢の岚 | 发射多枝魔法箭 |
| 171 | 禁咒・人间大炮 | 使自己撞向指定目标 |
| 172 | 大地に潜め猛る力 | 设置一个能造成伤害的陷阱，对飞行系无效 |
| 173 | 大地に潜め死の岚 | 设置多个能造成伤害的陷阱，对飞行系无效 |
| 174 | 大地に潜め罪と罚 | |
| 175 | 风に乘れ愈しの光 | 回复己方单体HP，作用范围很大 |
| 176 | 风に乘れ惠みの光 | 回复己方多体HP，作用范围很大 |
| 177 | 风に乘れ真实の光 | 净化魔法造成的地形效果 |
| 178 | 咒いの言叶 | 使敌方单体命中率、攻击力、防御力下降 |
| 179 | 怨みの叫び | 使敌方多体命中率、攻击力、防御力下降 |
| 180 | 咒诅の叫び | |
| 181 | いでよ红莲の壁障 | 制造火属性石柱，接触时造成伤害 |
| 182 | いでよ灼热の壁障 | |
| 183 | いでよ业火の壁障 | |
| 184 | いでよ冰结の壁障 | 制造水属性石柱，接触时造成伤害 |
| 185 | いでよ极寒の壁障 | |
| 186 | いでよ零度の壁障 | |
| 187 | いでよ白刃の壁障 | 制造风属性石柱，接触时造成伤害 |
| 188 | いでよ斩击の壁障 | |
| 189 | いでよ瞬杀の壁障 | |
| 190 | いでよ怒りの壁障 | 制造地属性石柱，接触时造成伤害 |
| 191 | いでよ激怒の壁障 | |
| 192 | いでよ愤怒の壁障 | |
| 193 | いでよ白亚の壁障 | 制造光属性石柱，接触时回复HP |
| 194 | いでよ黄金の壁障 | |
| 195 | いでよ光辉の壁障 | |
| 196 | いでよ暗黑の壁障 | 制造暗属性石柱，接触时造成伤害 |
| 197 | いでよ漆黑の壁障 | |
| 198 | いでよ镇魂の壁障 | |
| 199 | 我を守れ火の盾 | 使己方单体受到的火属性伤害减半 |
| 200 | 守护せよ火炎の盾 | 使己方多体受到的火属性伤害减半 |
| 201 | まとえ火炎の铠 | 使己方单体被火能量保护，可对附近敌人造成伤害 |

| | | |
|---|---|---|
| 202 | 我を守れ水の盾 | 使己方单体受到的水属性伤害减半 |
| 203 | 守护せよ极寒の盾 | 使己方多体受到的水属性伤害减半 |
| 204 | まとえ极寒の铠 | 使己方单体被冰能量保护，可对附近敌人造成伤害 |
| 205 | 我を守れ风の盾 | 使己方单体受到的风属性伤害减半 |
| 206 | 守护せよ疾风の盾 | 使己方多体受到的风属性伤害减半 |
| 207 | まとえ疾风の铠 | 使己方单体被风能量保护，可对附近敌人造成伤害 |
| 208 | 我を守れ地の盾 | 使己方单体受到的地属性伤害减半 |
| 209 | 守护せよ大地の盾 | 使己方多体受到的地属性伤害减半 |
| 210 | まとえ大地の铠 | 使己方单体被地能量保护，可对附近敌人造成伤害 |
| 211 | 我を守れ光の盾 | 使己方单体受到的光属性伤害减半 |
| 212 | 守护せよ光辉の盾 | 使己方多体受到的光属性伤害减半 |
| 213 | まとえ光辉の铠 | 使己方单体被光能量保护，可对附近敌人造成伤害 |
| 214 | 我を守れ暗の盾 | 使己方单体受到的暗属性伤害减半 |
| 215 | 守护せよ漆黑の盾 | 使己方多体受到的暗属性伤害减半 |
| 216 | まとえ漆黑の铠 | 使己方单体被暗能量保护，可对附近敌人造成伤害 |
| 217 | 热き天空の石 | 在指定范围内降下被火包围的岩石 |
| 218 | 燃え盛り流星雨 | |
| 219 | 红莲の彗星 | |
| 220 | 冷たき天空の石 | 在指定范围内降下被冰包围的岩石 |
| 221 | 冻てつく流星雨 | |
| 222 | 极寒の彗星 | |
| 223 | 射抜け疾风の矢 | 在指定范围内降下风之箭 |
| 224 | 降り注げ突风の矢 | |
| 225 | 死を告げる千の矢 | 对指定单体射出无数枝风之箭 |
| 226 | 降れよ硬き巨岩 | 在指定范围内降下陨石 |
| 227 | 集え星空の仔ら | |
| 228 | 小惑星 | |
| 229 | 落ちよ天雷の矢 | 在指定范围内降下光属性射线 |
| 230 | 落ちよ天罚の雷 | |
| 231 | 落ちよ神罚の劫火 | |
| 232 | 堕ちよ天雷の矢 | 在指定范围内降下暗属性射线 |
| 233 | 堕ちよ天罚の雷 | |
| 234 | 堕ちよ神罚の劫火 | |
| 235 | 火のぬくもり | 使己方单体回复HP，解除冰冻 |
| 236 | 炎のやすらぎ | 使己方多体回复HP，解除冰冻 |
| 237 | 与えよ燃える魂 | 使己方多体回复HP，解除冰冻并提高攻击力 |
| 238 | 水のやさしさ | 使己方单体回复HP，解除烧伤 |
| 239 | 冰のきらめき | 使己方多体回复HP，解除烧伤 |
| 240 | 与えよ澄みし心 | 使己方多体回复HP，解除冰冻并提高回避率 |
| 241 | 取り返せ我が心 | 使己方单体回复HP，解除不受控制的状态 |
| 242 | 解き放て心の枷 | 使己方多体回复HP，解除不受控制的状态 |
| 243 | 与えよ解放の歌 | 使己方多体回复HP，解除不受控制的状态并提高移动力 |
| 244 | 惠みの光よあれ | 使己方单体回复HP，解除地形魔法的效果 |
| 245 | 安宁の光よあれ | 使己方多体回复HP，解除地形魔法的效果 |
| 246 | 天惠の光よあれ | |
| 247 | 治愈の祈り | 使己方单体回复HP，解除传染病 |
| 248 | 快愈の祈り | 使己方多体回复HP，解除传染病 |
| 249 | 歌え愈しの女神 | 使己方单体一定时间内持续回复HP |
| 250 | 去れ忌むべき咒い | 解除己方单体的所有魔法效果 |
| 251 | 解毒の祈り | 解除己方多体的中毒状态 |
| 252 | 消えよ全ての咒い | 解除己方多体的所有魔法效果 |
| 253 | 授けよ强き力 | 提升己方单体的攻击力 |
| 254 | 与えよ比类なき力 | 提升己方多体的攻击力 |
| 255 | 吼えよ狂战士 | 使己方单体狂暴化，攻击力大幅提升但不受控制 |

| | | |
|---|---|---|
| 256 | 授けよ轻き体 | 提升己方单体的回避率 |
| 257 | 与えよ见切りの瞳 | 提升己方多体的回避率 |
| 258 | 明镜止水 | 大幅提升己方单体的回避率 |
| 259 | 授けよ疾き步み | 提升己方单体的移动力 |
| 260 | 与えよ骏马の脚 | 提升己方多体的移动力 |
| 261 | 神速の剑舞 | 大幅提升己方单体的攻击速度 |
| 262 | 授けよ坚き身体 | 提升己方单体的防御力 |
| 263 | 与えよ厚き护り | 提升己方多体的防御力 |
| 264 | 与えよ英雄の铠 | 大幅提升己方多提的防御力 |
| 265 | 授けよ辉きの铠 | 提升己方单体的魔法防御并回复HP |
| 266 | 与えよ光の护り | 提升己方多体的魔法防御并回复HP |
| 267 | 授けよ神圣の铠 | 提升己方单体的物理防御和魔法防御 |
| 268 | 授けよ剑士の目 | 提升己方单体的命中率 |
| 269 | 与えよ剑豪の腕 | 提升己方多体的命中率 |
| 270 | 授けよ剑圣の技 | 大幅提升己方单体的命中率 |
| 271 | 火の咒い | 降低敌方单体对火属性攻击的防御 |
| 272 | 阳炎の戒め | 降低敌方多体对火属性攻击的防御 |
| 273 | 阳炎の领域 | 制造使己方单位攻击力上升的魔法区域 |
| 274 | 水の咒い | 降低敌方单体对水属性攻击的防御 |
| 275 | 群霞の戒め | 降低敌方多体对水属性攻击的防御 |
| 276 | 群霞の领域 | 制造使己方单位回避率上升的魔法区域 |
| 277 | 风の咒い | 降低敌方单体对风属性攻击的防御 |
| 278 | 风招の戒め | 降低敌方多体对风属性攻击的防御 |
| 279 | 风招の领域 | 制造使己方单位移动力上升的魔法区域 |
| 280 | 地の咒い | 降低敌方单体对地属性攻击的防御 |
| 281 | 石严の戒め | 降低敌方多体对地属性攻击的防御 |
| 282 | 石严の领域 | 制造使己方单位防御力上升的魔法区域 |
| 283 | 光の咒い | 降低敌方单体对光属性攻击的防御 |
| 284 | 白夜の戒め | 降低敌方多体对光属性攻击的防御 |
| 285 | 白夜の领域 | 制造使己方单位魔法防御上升的魔法区域 |
| 286 | 暗の咒い | 降低敌方单体对暗属性攻击的防御 |
| 287 | 新月の戒め | 降低敌方多体对暗属性攻击的防御 |
| 288 | 新月の领域 | 制造使己方单位命中率上升的魔法区域 |
| 289 | 我に仕えよ炎魔 | 设置容易捕捉火属性敌人的陷阱 |
| 290 | 我に从え炎魔 | |
| 291 | 我に崇めよ炎魔 | |
| 292 | 我に仕えよ冰魔 | 设置容易捕捉水属性敌人的陷阱 |
| 293 | 我に从え冰魔 | |
| 294 | 我に崇めよ冰魔 | |
| 295 | 我に仕えよ风魔 | 设置容易捕捉风属性敌人的陷阱 |
| 296 | 我に从え风魔 | |
| 297 | 我に崇めよ风魔 | |
| 298 | 我に仕えよ地魔 | 设置容易捕捉地属性敌人的陷阱 |
| 299 | 我に从え地魔 | |
| 300 | 我に崇めよ地魔 | |
| 301 | 我に仕えよ光魔 | 设置容易捕捉光属性敌人的陷阱 |
| 302 | 我に从え光魔 | |
| 303 | 我に崇めよ光魔 | |
| 304 | 我に仕えよ暗魔 | 设置容易捕捉暗属性敌人的陷阱 |
| 305 | 我に从え暗魔 | |
| 306 | 我に崇めよ暗魔 | |
| 307 | 猛き力の抑制 | 使敌方单体攻击力下降 |
| 308 | 猛き力の封印 | 使敌方多体攻击力下降 |
| 309 | 猛き力の丧失 | 使敌方单体攻击力大幅下降 |

| | | |
|---|---|---|
| 310 | 轻き身の抑制 | 使敌方单体回避率下降 |
| 311 | 轻き身の封印 | 使敌方多体回避率下降 |
| 312 | 轻き身の丧失 | 使敌方单体回避率大幅下降 |
| 313 | 疾き脚の抑制 | 使敌方单体移动力下降 |
| 314 | 疾き脚の封印 | 使敌方多体移动力下降 |
| 315 | 疾き脚の丧失 | 使敌方单体移动力大幅下降 |
| 316 | 坚き体の抑制 | 使敌方单体防御力下降 |
| 317 | 坚き体の封印 | 使敌方多体防御力下降 |
| 318 | 坚き体の丧失 | 使敌方单体防御力大幅下降 |
| 319 | 光る铠の抑制 | 使敌方单体魔法防御下降 |
| 320 | 光る铠の封印 | 使敌方多体魔法防御下降 |
| 321 | 光る铠の丧失 | 使敌方单体魔法防御大幅下降 |
| 322 | 锐き目の抑制 | 使敌方单体命中率下降 |
| 323 | 锐き目の封印 | 使敌方多体命中率下降 |
| 324 | 锐き目の丧失 | 使敌方单体命中率大幅下降 |
| 325 | 里切り者のささやき | 使敌方单体陷入睡眠 |
| 326 | 里切り者の狂想曲 | 使敌方多体陷入睡眠，失败则狂暴化 |
| 327 | 里切り者の交响曲 | |
| 328 | 冰の乙女 | 使指定范围内敌人受到伤害并被冻住 |
| 329 | 冬の女王 | |
| 330 | 白魔の女神 | |
| 331 | 病魔を广めろ毒虫 | 使敌方单体能力下降并互相传染 |
| 332 | 绝望を运べ死告乌 | 使敌方多体能力下降并互相传染 |
| 333 | 黑き死を叫べ魔女 | |
| 334 | 鸣らせ和平の钟 | 使指定的一个单位受到攻击时不反击 |
| 335 | 叫べ伪りの和平 | 使指定的多个单位受到攻击时不反击 |
| 336 | 歌え欺瞒の圣歌 | |
| 337 | 歌姬たちの子守歌 | 使指定的一个单位陷入睡眠 |
| 338 | 天使たちの子守歌 | 使指定的多个单位陷入睡眠 |
| 339 | 女神たちの子守歌 | 使指定的一个单位有非常高的几率陷入睡眠 |
| 340 | 击ちこめ猛毒の针 | 使指定的一个单位中毒持续减少HP |
| 341 | 逆卷け毒の雾 | 使指定的多个单位中毒持续减少HP |
| 342 | 逆卷け猛毒の雾 | |
| 343 | 轰け火王の咆哮 | 发射最强的火球 |
| 344 | 响け水王の叹き | 发射最强的水弹 |
| 345 | 念れ风王の笑い | 发射最强的风刃 |
| 346 | いでよ地王の岩 | 制造最强的岩石屏障 |
| 347 | 完全なる生命 | 回复非常多的HP |
| 348 | 死に至る咒い | 使指定对象陷入异常状态 |
| 349 | 最后の日の业火 | 在指定范围内发生极大的火属性爆炸 |
| 350 | 最后の日の吹雪 | 在指定范围内发生极大的水属性爆炸 |
| 351 | 最后の日の岚 | 在指定范围内发生极大的风属性爆炸 |
| 352 | 最后の日の地鸣り | 在指定范围内发生极大的地属性爆炸 |
| 353 | 最后の日の辉き | 在指定范围内发生极大的光属性爆炸 |
| 354 | 最后の日の暗 | 在指定范围内发生极大的暗属性爆炸 |
| 355 | 大地にひそむ怒り | 在指定范围内产生高温攻击，并使地面变成熔岩，冰面变成浅水 |
| 356 | 冻りつく时空 | 在全地图范围内产生暴风雪，冻住敌人 |
| 357 | 岚よ我が身を运べ | 使施法者瞬间移动到很大范围内的指定地点，无法移动到不可能进入的地点 |
| 358 | 押しつぶす天の盖 | 在指定范围内降下巨大的岩石 |
| 359 | 神圣の祝福 | 制造提升己方单位所有能力的魔法区域 |
| 360 | 魔神たちの祝福 | 制造降低敌方单位所有能力的魔法区域 |

# 金色卡修

## 友情电击 梦之组合

| GBA | BANPRESTO | 2005.11.23 |
|---|---|---|
| | FTG | 1-2人/5040日元 |
| 金色卡修 友情电击 梦之组合 | | 128M |

# 全物品收集攻略

**1、V样の写真**

使用**カルディオ**通过雷句杯。

**2、V字型ダンボ-ル**

使用**ティオ**打倒在雷句杯登场的**ビクトリ-ム**。

**3、パティのブリ**

使用**ガッシュ**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**4、ツノみがきのブラシ**

使用**キッド**通过雷句杯。

**5、ワイングラス**

使用**キャンチョメ**击败在雷句杯登场的**バリ-**。

**6、月の石のかけら**

使用**ウォンレイ**通过雷句杯。

**7、レイラのおもちゃ**

在物品收集10个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**8、キ-スの杖**

使用**ビクトリ-ム**通过雷句杯。

**9、いも天**

使用**パティ**在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**10、リオウの呪いの杖**

使用**バリ-**在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**11、アリシエの水ガメ**

使用**ア-ス**在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**12、ア-スの剑**

使用**レイラ**通过雷句杯。

**13、ハナメガネ**

使用**テッド**通过难度为难的**ドリ-ムマッチ**模式。

**14、魔よけのユビワ**

使用**バリ-**通过雷句杯。

**15、家宝の首かざり**

使用**バリ-**通过难度为难的**ドリ-ムマッチ**模式。

**16、シェリ-の杖**

在物品收集30个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**17、禁断の本**

在物品收集90个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**18、Gペン**

**ゼオンを**使用**し**、雷句杯**をクリアする。**

使用**ゼオン**通过雷句杯。

**19、バンダナ**

使用**ゼオン**通过难度为难的**ドリ－ムマッチ**模式。

**20、ハンモック**

使用**ゼオン**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**21、绯句の短册**

使用**ガッシュ**通过难度为难的**ドリ－ムマッチ**模式。

**22、忍者屋敉**

使用**ウマゴン**击倒在雷句杯登场的**ガッシュ**。

**23、バナナ**

使用**ガッシュ**击倒在雷句杯登场的**ティオ**。

**24、ティオのパンツ**

使用**ティオ**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**25、パテイのパンツ**

使用**パテイ**通过雷句杯。

**26、大海 恵のCD**

使用**ティオ**通过雷句杯。

**27、アイドルメガネ**

在物品收集40个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**28、フォルゴレのCD**

使用**キャンチョメ**通过雷句杯。

**29、キャンチョメのラジカセ**

使用**キャンチョメ**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**30、额のカギ**

使用**ア－ス**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时**ジャン・ジ・ソルド**要使用3回以上。

**31、空飞ぶブリ**

迷你游戏“合体变形**コ－ラル**Q”在通过时分数达到50000点。

**32、ビョンコの时计**

使用**パティ**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时“3时**のおやつ**”要使用3回以上。

**33、ス－パ－1**

使用**ビクトリ－ム**击倒在雷句杯登场的**ウマゴン**。

**34、セッコロの人形**

使用**ブラゴ**击倒在雷句杯登场的**キャンチョメ**。

**35、万能ナイフ**

使用**テッド**击倒在雷句杯登场的**ア－ス**。

**36、铃芽のお守り**

使用**カルディオ**击倒在雷句杯登场**ウォンレイ**。

**37、ウソ发现器**

使用**レイラ**击倒在雷句杯登场的**パティ**。

**38、ニセ洋ナシちゃん**

使用**キ－ス**击倒在雷句杯登场的**レイラ**。

**39、リンゴメットンちゃん**

使用**ブラゴ**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**40、ガッシュロボ**

使用**ガッシュ**通过雷句杯。

**41、カニのおみやげ**

使用**ア－ス**击倒在雷句杯登场的**キ－ス**。

**42、タカのおみやげ**

使用**ビクトリ–ム**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**43、ウマゴンの小屋**

使用**ウマゴン**通过雷句杯。

**44、シェミラ像**

使用**リ–ヤ**击倒在雷句杯登场的**テッド**。

**45、タマゴヤキ**

使用**テッド**通过雷句杯。

**46、アポロ**

在物品收集70个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**47、カイル**

使用**ウォンレイ**击倒在雷句杯登场的**リ–ヤ**。

**48、ヒ–ロ–バババ–ン**

通过迷你游戏**ファウ–ドトライアル**。

**49、カマキリジョ–**

使用**ティオ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**50、水野铃芽**

使用**ウマゴン**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**51、モンモン先生**

使用**パティ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**52、ワイフ**

使用**ウォンレイ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**53、雷句先生**

在物品收集80个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**54、エル・シ–バス**

通过迷你游戏**おしおきモモン**。

**55、ダルタニアン教授**

在物品收集20个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**56、ビッグ・ボイン**

使用**キッド**通过难度为普通或难的雷句杯，通过

时“**ナゾナゾラジコン**”要使用3回以上。

**57、グラブ**

通过迷你游戏“合体变形**コ–ラル**Q”。

**58、ナオミちゃん**

在物品收集50个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**59、近所の犬**

使用**カルディオ**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

**60、ガブリオ**

使用**キッド**击倒在雷句杯登场的**ブラゴ**。

**61、ロップス**

在物品收集60个以上时，使用任意人物在难度为普通或难的情况下通过雷句杯。

**62、ビョンコ**

使用**キッド**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**63、コルル**

迷你游戏**ファウ–ドトライアル**通过时分数达到50000。

**64、ダニ–**

迷你游戏**おしおきモモン**通过时分数达到50000。

**65、レイン**

使用**キャンチョメ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**66、レイコム**

使用**ア–ス**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**67、ヨホポ**

使用**リ–ヤ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**68、マルス**

使用**キ–ス**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**69、バルトロ**

使用**ブラゴ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**模式。

**70、ロブノス**

使用**カルディオ**通过难度为难的**ドリ–ムマッチ**

模式。

71、デモルト

使用**カルディオ**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

72、パムーン

使用**ウマゴン**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

73、ツアオロン

使用**ウォンレイ**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

74、ベルギム・E・O

使用**キッド**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

75、コーラルQ

使用**パティ**击倒在雷句杯中登场的**キッド**。

76、ロボルク

使用**レイラ**通过难度为难的**ドリームマッチ**模式。

77、ムロム・ロボルク

使用**ビクトリーム**通过难度为难的**ドリームマッチ**模式。

78、ガンジルド・ロブロン

使用**バリー**击倒在雷句杯登场的**カルディオ**。

79、モモン

使用**アース**通过雷句杯。

80、リオウ

使用**リーヤ**通过雷句杯。

81、ブザライ

使用**キース**通过雷句杯。

82、パピプリオ

通过迷你游戏**ウンコティンティンの**谜。

83、ザルチム

迷你游戏**ウンコティンティンの**谜通过时分数在50000以上。

84、チェリッシュ

使用**テッド**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

85、ロデュウ

使用**キース**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

86、ゾボロン

使用**リーヤ**，在难度为普通或难的情况下通过雷句杯，通过时要用超必杀击倒对手。

87、スギナ

使用**ガッシュ**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时“心**の**力”要使用3回以上。

88、ダルモス

使用**ウマゴン**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时“心**の**会　”要使用3回以上。

89、ゴーレン

使用**レイラ**通过难度为普通或难的雷句杯，通过时“真　g**の**力”要使用3回以上。

90、ゾフィス

使用**ブラゴ**通过雷句杯。

91、パティの本

任意一队通过雷句杯。

92、レイラの本

任意两个队伍通过雷句杯。

93、バリーの本

任意三个队伍通过雷句杯。

94、ビクトリームの本

任意四个队伍通过雷句杯。

95、ブラゴの本

任意五个队伍通过雷句杯。

96、アースの本

任意六个队伍通过雷句杯。

97、キースの本

任意七个队伍通过雷句杯。

98、リーヤの本

任意八个队伍通过雷句杯。

99、ゼオンの本

任意十个队伍通过雷句杯。

100、3つのバルカン

收集达到99%时，通过**ライク**灰。在标题画面输入←L→R↑↓RR。

# 次世代传媒联盟 最新上市日期

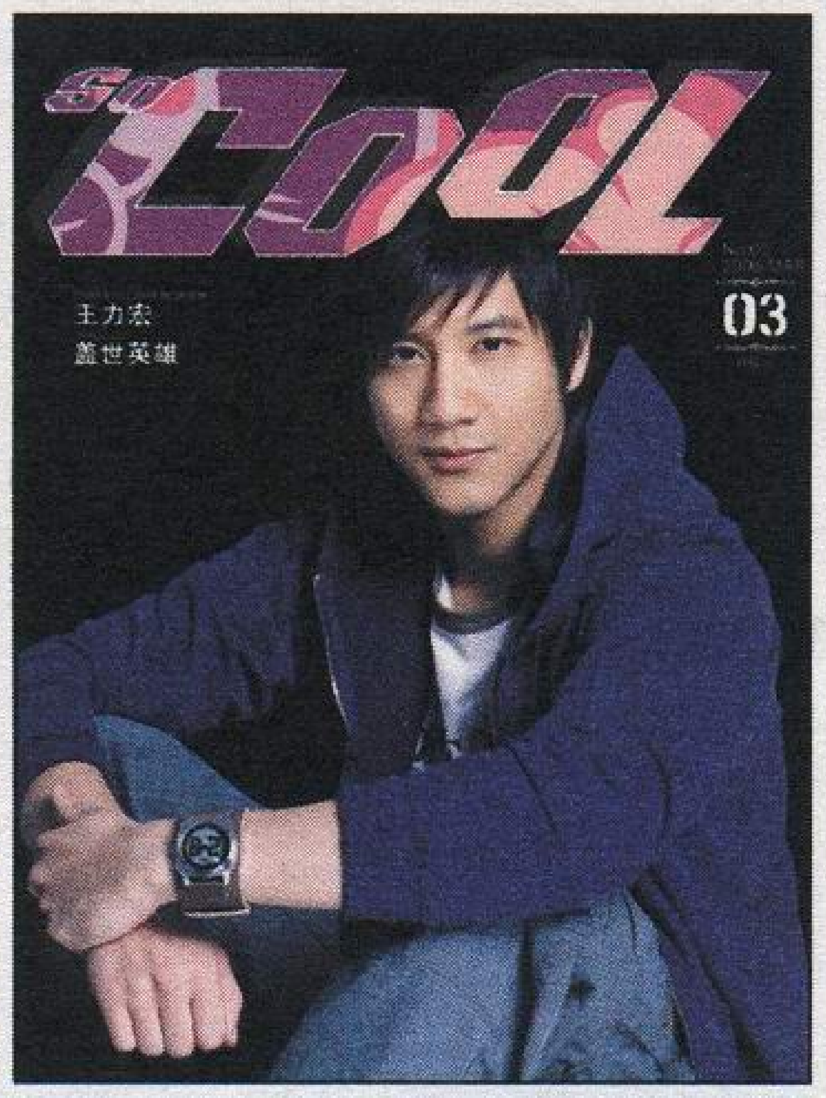
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

## 动感新势力水晶DVD

■定价：29元 3月5日出版

想有个全新潮流扮相吗？新一期SoCool给你“列一个潮流购物单”，按照“如何抛弃菜鸟形象”的标准为你准备大量资讯。另外，超级大礼继续狂送nikeairmax360，AVIA840。随刊赠品金属挂链你别错过！




## SO COOL 2006年第(3)期

■定价：15元 3月1日上市

石田彰动画声优特辑。动画新作吟游默示录、备长炭、半月星空、复苏的天空等，赠品为随机手巾加超大海报。自本期起限量发行动新DVD版，全赠品收录。

## 动新37期

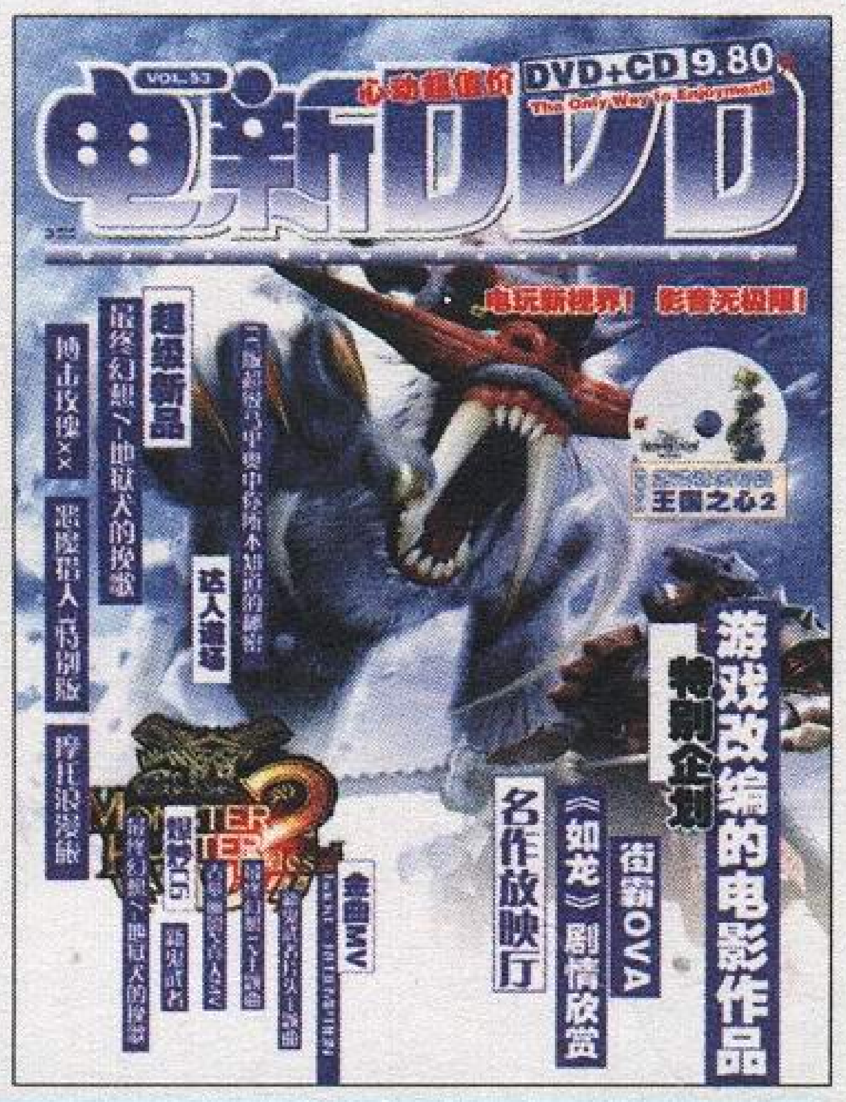
■定价：9.80元 3月1日上市

重头攻略：怪物猎人2、死魂曲2、24小时，特别策划：一同走过一同闯过，卷首特辑：PS3情报大爆发，研究评析：信长野望 革新、帝国时代DS等，热门新作一网打尽。

## 电子游戏软件2006年第6期

■定价：9.80 现接受邮购

特别企划：游戏改编的电影作品。超级新品最终幻想7、搏击玫瑰、恶魔猎人等，最终幻想12主题曲，古墓丽影，新鬼武者片头曲、街霸OVA，如龙剧情欣赏。




## 电新53期

■定价：9.80元 全国热卖中

《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

## 口袋迷(3)

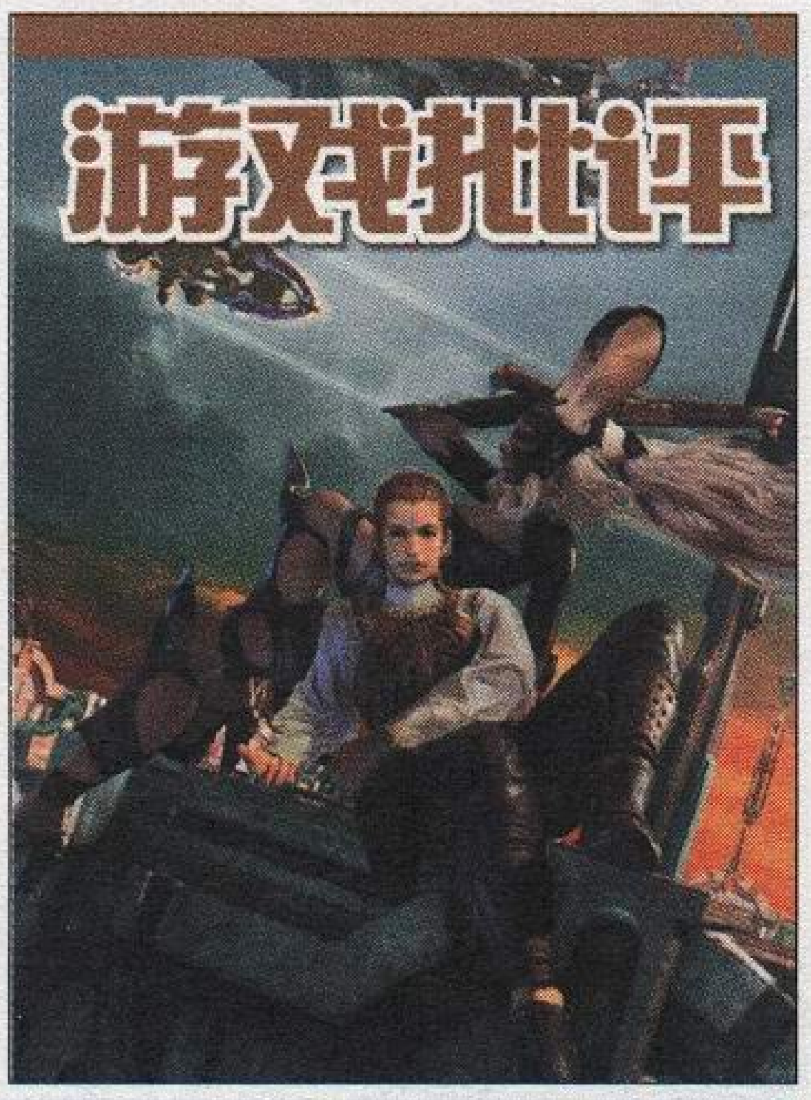
■定价：18元 3月3日出版

新春新感觉！丰富内容，精美赠品，全新栏目更多新鲜有趣的玩具讯息以及诱人抽奖机会。喜欢玩具的人春天读书的第一选择！

## TOYS(4)

■定价：9.80元 全国热卖中

三大特辑——最终幻想进化论、各行其道的忍者之路、财宝的轨迹。三大专题——2005年日本游戏出版报告、复刻游戏时代、FF11三周年。




## 游戏批评06春季号

■定价：12元 3月8日上市

次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

## 高达立体挂钟

■定价：68元 京、津、沪地区零售，其它只限邮购

**电子游戏软件**

2006年第1～6期 9.80元

**动感新势力**

32、34、36、37期 9.80元

**电子天下·掌机迷**

第21期、22、24、26～28、30～49期 9.80元
第50～51期 5.80元

**电玩新势力DVD**

33～35、38～53期 9.80元

口袋迷(2)、(3) 18元
TOYS第(1～4)期 9.80元
SOCOOL第(1～5)期 15元

动新白金DVD 24.80元
动新钻石DVD 24元
高达立体挂钟 68元
2005标准掌机典藏 24元
生化危机4完美体验典藏 25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

**每张汇单邮费一律10元!**

新春新品再登场！忍犬毛绒玩偶大推荐，用来“泄愤”或送人都是上选。圣诞夜惊魂小手电实用有趣，而美丽的seed女主角们也是高达饭们必须请回家的。可爱的备长炭系列，不仅是罗莉控任何人看了也忍不住要摸一下。我们还首次送上哈利波特的相关周边，选择超多哦！

新款上市

### 高达seed女主角6系列5件组

¥78 编号:2765

●包括怀抱哈罗的拉克斯、蓝白裙席地而坐的卡嘉莉、粉色裙装的米娅、阳光的露娜和可爱的梅莉霍克，造型逼真生动，涂装的也很细致。将每个人自己的性格特点彻底表露。

¥48 编号:2710

### 圣诞夜惊魂小手电挂饰6件组

●晚上独自走在街上？回家开门黑漆漆的看不清？有惊叫王杰克在，从此再不用发愁！该系列不仅人物造型趣致，可挂在手机、书包上作为装饰，底部还可以亮灯，当钥匙扣更是再合适不过了。

新款上市

¥19 编号:2743

### 哈利波特金色飞贼戒指

嘿，把那个到处乱窜的金色飞贼抓住，然后固定在指环上，就成了这款绚耀逼人的精美戒指了。金色飞贼的做工精细璀璨，不管是当戒指还是作项链的坠饰都相当合适。

### 备长炭手办5件组

●从今年初登陆动画的超可爱治愈系小萝莉备长炭手办组，包括烧鱼、蘑菇、米饭、瓶子、土壤改良5款，充分展现备长炭的功效所在，从内到外给你健康一番！

新款上市

¥29 编号:2709

### 神罗标志打火机

¥38 编号:2732

相比云狼图案，神罗公司的标志对于很多喜欢另类反派的玩家来说一定别有一番魅力吧？收藏推荐。

### 火影忍者忍犬玩偶

¥25 编号:2754

●卡卡西八忍犬中看起来最“苦”的一只狗狗，手感柔软缝制细致，造型可爱，从表情到头带等配件也全都真实再现、让人忍不住想要蹂躏一番。附带吸盘，可悬挂，尺寸约为17*13*12左右。

新款上市

### 最终幻想少年归来露指手套(一双)

¥36 编号:2721

黑色的仿皮质地，内衬舒适，露指设计活动更加方便灵活，大小适中。挥手间吸引所有人的双眼，不管是实用、耍酷还是用来COSPLAY都是不可或缺。

### 最终幻想12男主角原比例项链

¥28 编号:2697

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品，挂坠长约8厘米宽6厘米左右，按照游戏设定1:1原大真实再现，不止做工非常细致精巧，更是相当有质感和分量，完全再现游戏时的风采，物超所值！

### 最终幻想7少年归来 超酷配饰5件组

●最终幻想7配饰。戒指，耳夹，胸针，手链和项链的华丽组合让人爱不释手。

¥49 编号:2608

### 最终幻想7云狼打火机

●时尚的光面设计，左上角印有最终幻想7标志性的云狼图案，右下角为云狼立体浮雕造型，做工细致入微，细节刻画到位，金属光泽更显得档次豪华。

¥38 编号:2664

### 最终幻想7少年归来胸针裁纸刀2件组

●真实再现克劳德在《最终幻想7少年归来》中胸前所戴的那个超酷云狼胸章，精工细致威风十足绝对标榜自我个性，直径4CM左右，厚2.5CM左右。裁纸刀长12CM宽1.5CM左右。

¥39 编号:2675

## 广告欣赏[火热的马里奥兄弟]

永远的好兄弟，永远的好对手

《马里奥赛车》和《马里奥&路易RPG2》这两部作品为《马里奥》系列锦上添花。《马里奥赛车》以优秀的画面和操作手感以及丰富的道具博得了广大玩家的喜爱。而《马里奥&路易RPG2》以它风趣的对话和剧情，让玩家在游戏中获得特别的乐趣。

## 广告欣赏[KEROKERO7]

另类风格的青蛙动作游戏

《KEROKERO7》是一款以青蛙为主角的游戏作品，标题中的KERO就是青蛙的叫声，大家千万不要把它和热播的《KERORO军曹》搞混。这是一款2DACT作品，游戏以独特的风格和搞笑的要素，经常会把大家逗笑，对此有兴趣的玩家不妨试一试。

# GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

截止统计时间：2006年2月22日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2006年2月23日 | 游戏王EX 2006 | KONAMI | TAB |
| 2006年3月1日 | Scurge: Hive | Orbital Media | ACT |
| 2006年3月2日 | 植木的法则 神器炸裂！ | BANPRESTO | FTG |
| 2006年3月23日 | 王女联盟 | STING | SRPG |
| 2006年3月23日 | 蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险 | BANPRESTO | ACT |
| 2006年3月23日 | 口袋棒球DASH | KONAMI | SPG |
| 2006年3月23日 | 魔法老师涅吉 课外教学2 | MMV | AVG |
| 2006年4月3日 | 顶尖网球 | Indie Built | SPG |
| 2006年4月6日 | 光速蒙面侠21 | 任天堂 | SPG |
| 2006年4月20日 | MOTHER3 | 任天堂 | RPG |
| 2006年 | 国夫君 热血合集3 | ATLUS | ACT |
| 2006年 | 最终幻想5 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 最终幻想6 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 合金弹头1 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 合金弹头2 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 合金弹头3 | SNK PLAYMORE | ACT |
| 2006年 | 合金弹头X | SNK PLAYMORE | ACT |

# PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表

截止统计时间：2005年2月22日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2006年2月23日 | 幻想水浒传1&2 | KONAMI | RPG |
| 2006年2月23日 | 头文字D STREET STAGE | SEGA | RAC |
| 2006年2月23日 | 怪物王国 宝石召唤士 | SCE | RPG |
| 2006年3月2日 | 大航海时代Ⅳ ROTA NOVA | KOEI | SRPG |
| 2006年3月2日 | 刃舞者 千年之约 | SCE | RPG |
| 2006年3月2日 | 光速蒙面侠21 | KONAMI | SRG |
| 2006年3月2日 | 北欧战神传 蕾娜丝 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年3月2日 | 新洛克人 | CAPCOM | ACT |
| 2006年3月7日 | 无名传说2 勇士守则 | SOE | ARPG |
| 2006年3月7日 | 虹吸战士 黑暗之镜 | SCE | STG |
| 2006年3月9日 | 心跳回忆 永远伴随你 | KONAMI | AVG |
| 2006年3月9日 | 樱花大战1&2 | SEGA | AVG |
| 2005年3月14日 | 百战天虫 | TEAM17 | ACT |
| 2006年3月16日 | 信长的野望 烈风传 | KOEI | SLG |
| 2006年3月21日 | 战地指挥官 | SOE | SLG |
| 2006年3月23日 | 幻侠乔伊 热斗嘉年华 | CAPCOM | ACT |
| 2006年3月30日 | 火影忍者 无幻城之卷 | BANDAI | FTG |
| 2006年4月1日 | 口袋棒球P | KONAMI | SPG |
| 2006年4月20日 | 龙珠Z 真武道会 | BANDAI | FTG |
| 2006年4月27日 | 炼狱2 | HUDSON | ARPG |
| 2006年4月27日 | 新牧场物语 无垢的生命 | MMV | SLG |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2006年4月27日 | 新世纪福音战士2 | BANDAI | AVG |
| 2006年夏 | 铁拳 黑暗复苏 | NAMCO | FTG |
| 2006年 | CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ | SQUARE ENIX | ARPG |
| 2006年 | 皇帝的财宝 | CIIMAX | ARPG |

# NDS游戏发售表
# SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年2月22日(以前的请翻阅杂志)

| 发售日 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 |
|---|---|---|---|
| 2005年2月23日 | 三国志DS | KOEI | SLG |
| 2005年2月28日 | FIFA街头足球2 | EA | SPG |
| 2006年3月1日 | 罪恶工具DS | SAMMY | ACT |
| 2006年3月1日 | Scurge: Hive | Orbital Media | ACT |
| 2006年3月2日 | 多啦A梦 野比的恐龙2006 | SEGA | RPG |
| 2006年3月2日 | 圣剑传说DS 玛娜之子 | SQUARE ENIX | ARPG |
| 2006年3月2日 | 大航海时代Ⅳ ROTA NOVA | KOEI | SRPG |
| 2006年3月9日 | 天外魔境2 | HUDSON | RPG |
| 2006年3月13日 | 百战天虫DS | TEAM17 | ACT |
| 2006年3月16日 | 我的战斗机 | TAITO | STG |
| 2006年3月16日 | 废柴传说 | KOEI | RPG |
| 2006年3月16日 | KERORO军曹 演习啦！全员集合 | BANDAI | ETC |
| 2006年3月20日 | 俄罗斯方块DS | 任天堂 | PUZ |
| 2006年3月20日 | 银河战士 猎人竞技场 | 任天堂 | FPS |
| 2006年3月23日 | 口袋妖怪战队 | 任天堂 | ARPG |
| 2006年3月23日 | 伊苏战略版 | MMV | SLG |
| 2006年3月30日 | CONTOCT | MMV | RPG |
| 2006年3月30日 | 魔法世界 加尔迪亚的恶魔 | KONAMI | RPG |
| 2006年3月30日 | 信长的野望DS | KOEI | SLG |
| 2006年3月30日 | 异度传说1+2 | NAMCO | RPG |
| 2006年3月30日 | 汉字手写 乐引词典 | 任天堂 | ETC |
| 2006年4月3日 | 顶级网球2 | Indie Built | SPG |
| 2006年4月6日 | 天诛 暗影 | FROMSOFTWARE | ACT |
| 2006年4月13日 | 传说的斯塔菲4 | 任天堂 | ACT |
| 2006年4月13日 | 暴风传说 | NAMCO | RPG |
| 2006年4月27日 | 火影忍者 最强忍者大集结4DS | TOMY | ACT |
| 2006年5月7日 | 新马里奥兄弟 | 任天堂 | ACT |
| 2006年春 | 魔法假期 五星连珠之时 | 任天堂 | RPG |
| 2006年 | 最终幻想3 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 最终幻想 水晶编年史 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2006年 | 不可思议的迷宫 风来的西林 | SEGA | ARPG |
| 2006年 | SNK VS CAPCOM卡片战士DS | SNK PLAYMORE | TAB |
| 2006年 | 真・女神转生DS | ATLUS | RPG |
| 2006年 | 口袋妖怪 珍珠 | 任天堂 | RPG |
| 2006年 | 口袋妖怪 钻石 | 任天堂 | RPG |
| 2006年 | 真・三国无双DS | KOEI | ACT |
| 2006年 | 马里奥篮球 3on3 | 任天堂 | SPG |
| 2006年 | 远古封印之炎 | 任天堂 | SRPG |
| 2006年 | 自制机器人DS | 任天堂 | ARPG |
| 2006年 | 怪盗瓦里奥 | 任天堂 | ACT |
| 2006年 | 逆转裁判4 | CAPCOM | AVG |
| 2006年 | 胜利十一人DS | KONAMI | SPG |
| 未定 | 洛克人ZX | CAPCOM | ACT |
| 未定 | 超级机器人大战DS | BANPRESTO | SRPG |
| 未定 | 赛尔达传说 | NINTENDO | ARPG |
| 未定 | 百战天虫DS | TEAM17 | ACT |

# 掌机迷2006年第五期抽奖

**PSP豪华版**

1名

**日本原装NDSL**

1名

**M3-SD P+PASSKEY-2/PASSCARD2+SD读卡器**

各3名

**M3-miniSD P+PASSKEY-2/PASSCARD2+SD读卡器**

各3名

**PASSKEY-2**

6名

**SD读卡器**

8名

## 参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.51的抽奖活动截止时间为3月20日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

## 49期中奖名单

**PSP**

| | |
|---|---|
| 深圳 | 廖　云 |

**NDS**

| | |
|---|---|
| 安徽滁洲 | 魏中琛 |

**M3-CF电影卡+PASSKEY-2+CF读卡器**

| | |
|---|---|
| 上海 | 毛辰炜 |
| 宁夏银川 | 徐　坤 |
| 北京 | 于　拓 |
| 武汉武昌 | 陈　明 |
| 浙江温州 | 周　旋 |

**M3-SD电影卡+PASSKEY-2+SD读卡器**

| | |
|---|---|
| 江苏常州 | 张　梁 |
| 北京 | 李　欧 |
| 新疆乌鲁木齐 | 穆明来 |
| 北京 | 林雪晴 |
| 上海 | 郁佳骏 |

**CF读卡器**

| | |
|---|---|
| 湖北武汉 | 盛　萌 |
| 山东即墨 | 李　金 |
| 黑龙江齐齐哈尔 | 吴振天 |
| 辽宁鞍山 | 高　扬 |
| 云南昆明 | 李　航 |
| 辽宁沈阳 | 梁　博 |
| 北京 | 苗子健 |
| 湖北武汉 | 周　芳 |
| 天津 | 刑　龙 |
| 上海市 | 陈朱杰 |

So CooL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
王力宏
chinked-out
盖世英雄
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 MAR
03
定价:20元
推广价:15元
最高回报热浪
★ AVIA 840经典复刻鞋 ★
幸运等着你
旧X新！列一个潮流购物单
找到最新街头扮相吧！
New X Old Happy list!! Go go go to shopping!
PARTI.关键新品X旧季好货！8大港台街牌推荐购物LIST完整版
PARTII名人私BUY LIST你知道吗！？
PARTIII.正确SHOPPING实例操作
SoCool街头至尊赠品系列
两款滑板挂链随机赠
全国上市热卖中!!

口袋最强志 第三辑 3月3日上市
口袋迷
POKéMON FAN 3
全能随身携带
掌机手机钥匙
限定挂绳
本辑随刊附送“口袋妖怪管理员”限定挂绳，多种用途，随身携带，绝对突出你口袋玩家的独特个性和品位！
口袋光盘
口袋妖怪最新电影《波导的勇者》全面大预览，精彩口袋影象意想不到附送！
限定掌机
口袋限定版 GBM 日本一机难求，本辑继续大抽奖，快来赢取你的口袋 GBM 吧！
18元
超值定价
光盘赠品大抽奖
一个不少
现全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷3”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
PM工作室＋口袋妖怪网 联手打造